

И Г Р Ы К А К И С К У С С Т В О

СТРАНА ИГР

PC PS2 PS3



РУБРИКИ
RETROACTIVE
TITSBUSTER
БАНЗАЙ

(game)land
hi-fun media



РЕКОМЕНДУЕМАЯ
ЦЕНА

250p



НА ДИСКЕ:
LEVEL UP
БЕСПЛАТНЫЙ
ВИДЕОЖУРНАЛ
ОБ ИГРАХ

FABLE 3

ПОУЧИТЕЛЬНАЯ
ПРИТЧА О
ПРЕДВЫБОРНЫХ
ОБЕЩАНИЯХ

FALLOUT: NEW VEGAS стр. 114

SHOGUN 2: TOTAL WAR стр. 20

ACE COMBAT стр. 42, 52, 134

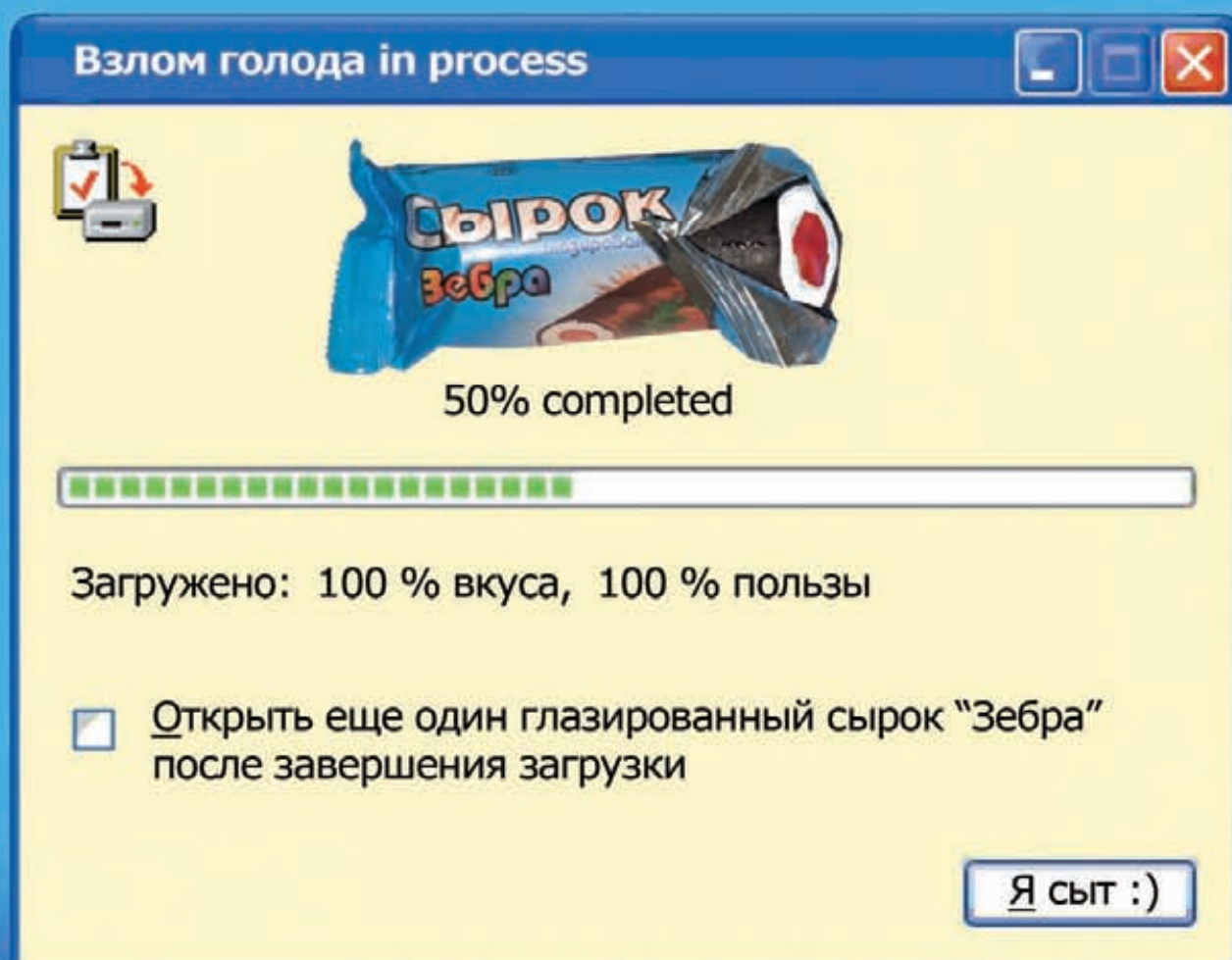
НЬЮ-ЙОРК В ИГРАХ стр. 58

SONIC THE HEDGEHOG 4 стр. 128

007: BLOOD STONE стр. 92

192
СТРАНИЦЫ

СЫРОК ЗЕБРА - БЫСТРЫЙ ВЗЛОМ ГОЛОДА!



Я сыт :)

Взломай голод, пока он не взломал тебя!
Ты ещё думаешь, как?
Просто – с помощью глазированного сырочка «Зебра»!

Ищи на прилавках города!



Слово редакторов

Декабрь 2010 #19 (316)

НА ОБЛОЖКЕ
Fable 3

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Джо Чен



В этом номере мы впервые публикуем материалы из дружелюбного японского журнала Famitsu Weekly. Это издание часто упоминается в новостях и статьях о японских играх, ведь именно туда издательства Страны восходящего солнца отправляют весь эксклюзив. Теперь вы можете увидеть все своими глазами и практически в первозданном виде (разве что без иероглифов)! Проект необычный: пока ничего подобного не делал ни один западный игровой журнал. Дизайн статей и стиль изложения японцев отличаются от наших — мы постарались максимально точно воспроизвести это в локализованной версии. Для первого выпуска взяли несколько принципиально разных материалов — роднит их только то, что без Famitsu Weekly подготовить их было бы крайне сложно. Обязательно напишите нам, что понравилось больше всего и почему. Также передайте друзьям, что материалы Famitsu Weekly не будут включены в бесплатные PDF на сайте (которые обычно появляются там спустя два месяца после выхода номера) — это требование наших партнеров. Сейчас мы постоянно отслеживаем свежие выпуски Famitsu Weekly, и как только появятся статьи о The Last Guardian, Metal Gear Solid Rising, Final Fantasy XIII Versus, The Last Story, Ninja Gaiden 3, DmC, Asura's Wrath — обязательно выкупим их. Оставайтесь с нами.

Для тех, кто читает нас редко: эксклюзивы из США и Европы мы получаем самостоятельно, благодаря нашей собственной корреспондентской сети.

Константин Говорун,
главный редактор

darkwren.livejournal.com



Спустя десятилетие Creative Assembly возвращается к сакурам в цвету: в хардкорной PC-стратегии Shogun 2 отыщутся и видеоролики, за которые любили первую часть, и коварные гейши, готовые убивать спящих генералов, и японская озвучка, и восхитительный саундтрек от Джеффа ван Дика. Казалось бы, завоевывать маленькую Японию менее интересно, чем целый мир, но отправившись в гости к авторам, я убедилась, насколько обманчиво это впечатление. Подробно-сти найдете в этом номере!

Кстати, о Японии: на TGS я интересовалась у подчиненных Кейджи Инафуне, что они думают о знаменитом высказывании мэтра насчет плачевного состояния японской индустрии (кстати, если не терпится узнать, каков был их ответ, — он в этом номере, в интервью по Marvel vs. Capcom 3). Но буквально за несколько дней до сдачи журнала в печать расстановка сил в Capcom драматически изменилась: отец Megaman объявил, что покидает компанию. Ручаюсь, подобного не ждали и наши коллеги из Famitsu. Ведь как получилось: Инафуне охотно пообщался с ними по поводу Professor Layton vs. Ace Attorney, и буквально спустя несколько дней — такой сюрприз. Так что не удивляйтесь, увидев его высказывания в этой статье из нашего нового раздела «Территория Famitsu».

Кстати, не о Японии: коллега-эксперт Сергей Цилюрик съездил в отпуск в США и вернулся с отличной статьей о том, как выглядит Нью-Йорк в играх и не только. Вот она, любовь к работе!

Наталья Одинцова,
заместитель главного редактора

Главный редактор
Константин Говорун
wren@gameland.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы
Илья Ченцов, Артем Шорохов,
Сергей Цилюрик
Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнер
Екатерина Селиверстова
Верстальщик
Наталья Титова
Корректор
Юлия Соболева

Level UP
levelup@gameland.ru
Евгений Попов, Дмитрий Эстрин,
Юрий Левандовский

GAMELAND ONLINE
Алексей Бутрин,
Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, 000 «Гейм Лэнд», «Страна Игр»
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
strana@gameland.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Андрей Фатеркин
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Елена Каркашадзе
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ

Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Группа GAMES & DIGITAL
Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко

Директор по продажам рекламы на MAN TV
Марина Румянцева
rumyantseva@gameland.ru

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)

Лидия Стречнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук

Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова

Директор группы спецпроектов
Арсений Ашомко
ashomko@gameland.ru

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ

Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@gameland.ru
Менеджеры
Александр Гурьяшкин
Светлана Мюллер
Татьяна Яковлева

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
Тел.: +7 (495) 935-4034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
Руководитель спецраспространения
Наталья Лукичева
lukicheva@gameland.ru

Подписные индексы
по объединенному каталогу
«Пресса России»: 88767
по каталогу российской прессы
«Почта России»: 16762
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков, пишите по адресу:
claim@gameland.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»

119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых ком. муниаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 130035 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27,
45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.

Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2010

Слово команды



Илья Ченцов

Стаж в журнале: 7 лет

Любимые игры:

Quazatron, «песочницы»

На русской коробке «Аркинии» – цитата с сайта Капови: «Правильная RPG с правильными кротокрысами». Как мы объяснили в 17-м номере, правильных кротокрысов не существует в природе. А вот правильные RPG еще встречаются. Об одной из них (кстати, тоже с кротокрысами, а ещё с ковбоями, гангстерами, супермутантами и огнедышащими гекконами) читайте в этом номере.



Евгений Закиров

Стаж в журнале: 4 года

Любимые игры:

Soul Hackers, Chrono Trigger

Все-таки Vanquish удивительная игра. Поначалу я думал, что там все как в GoW, только с роботами. Но нет, все оказалось сложнее. Это как действительно крутой P.N.03 (визуальный стиль, музыка и так далее), только вместо Ванессы Шнайдер – курящий Сэм Гидеон, ну и персонажей-массовки побольше. Елена Иванова – суперстар! Мини-игра в конце – лучшее, что можно придумать с титрами!



Артём Шорохов

Стаж в журнале: 9 лет

Любимые игры:

Battle City, Xonix

Стенд Microsoft на «Игромире» встречает Xbox-аватрами в русских национальных костюмах. Кокошник? Класс! А что у них в руках, балалайка, гармошка? Что-то? Базука, снайперская винтовка? Хммм... Нет, такой «патриотизм» не по мне. Добрее нужно быть! Да и в конце концов, какая базука? Есть же АК-47, он хотя бы в тему. В общем, грех жалобиться на «клюкву» пока мы сами в кокошниках и с базуками.



Святослав Торик

Стаж в журнале: 6 лет

Любимые игры:

Содержание рубрики Retroactive

В моменты самой глубочайшей апатии не остается ничего иного, кроме как крепко зажмурить глаза и вспомнить что-нибудь особенно хорошее. А потом подойти к полке с дисками и картриджами да достать ту игру, которая только что пришла в голову. А там, на свежих-то впечатлениях, и до очередного спецматериала в «Страну Игр» рукой подать.



Сергей Цилюрик

Стаж в журнале: 7 лет

Любимые игры:

Metroid Prime, Final Fantasy XII

Поездка в США оказалась плодотворной, но благодаря не Лос-Анджелесу (боже, какая же это дыра!), а Нью-Йорку (ему посвящен небольшой спецматериал в этом номере). Вообще, лучшее, что в Америке есть – природа; побродить по Гранд-Каньону и полюбоваться на секвойи я бы рекомендовал каждому. Отчеты с фотками традиционно в ЖЖ.

<http://timedevourer.livejournal.com>



Радик Валентинов

Стаж в журнале: 9 месяцев

Любимые игры:

Final Fantasy VI, ICO

Автор материала о «Троне» пишет, что первый короткометражный компьютерный фильм снял П. Фолдс в 1971-м. Objection! Еще в 1968 году группа ученых под руководством Н. Н. Константинова создала математическую модель движения кошки, и тогда же основанный на ней мультфильм «Кошечка» был «нарисован» ЭВМ БЭСМ-4 при участии принтера АЦПУ-128. Полюбуйтесь на YouTube, завораживающее зрелище.

Disney
ТРОН
ЭВОЛЮЦИЯ
КОМПЬЮТЕРНАЯ И ВИДЕОИГРА

ВОЙДИ В СЕТЬ



Смотрите фантастический 3D-блокбастер «ТРОН: Наследие» в кинотеатрах с 23 декабря!

WWW.DISNEY.RU/TRON



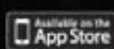
XBOX
LIVE



PlayStation
Network

PS3 PSP

Wii NINTENDO DS



© Disney. "Xbox", "PlayStation", "PS3", "PSP", and "Wii" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of the same company. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. Apple, the Apple logo, iPod, iPod touch, and iTunes are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. iPhone is a trademark of Apple Inc. App Store is a service mark of Apple Inc. Product names and/or visuals shown are of product currently in development and may be subject to change.

Содержание

Игры как искусство

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА



ТЕРРИТОРИЯ FAMITSU

76

Professor Layton vs Phoenix Wright

Авторы интригующего кроссовера Level-5 и Capcom делятся подробностями.
Famitsu

10

СПРАВОЧНИК

Фактические факты

В цифрах — о главном
Команда «СИ»

12

ДИСКУССИЯ

Новости: у всех на устах

Команда «СИ»

14

АНОНС

Фестиваль японской культуры

Ёсинори Оно, создатель Street Fighter IV, спешит в Москву!
Команда «СИ»

16

ДИСКУССИЯ

Gran Turismo 5 против пиратства

Почему вновь отложили GT5?
Команда «СИ»

18

ТРАНСЛЯЦИЯ

Индустрия: чирик-чирик

Маленькие мысли больших людей
twitter.com

20

ЖДЁМ!

Shogun 2: Total War

Creative Assembly возвращается к истокам
Александр Трифонов,
Наталья Одинцова

26

Dragon Age II

Все будет масс-эффектно!
Илья Ченцов

30

The Last Story

Хиронобу Сакагути готов рискнуть усами и карьерой
Сергей Цилиорик

32

From Dust

Каково быть дедом Мазаем?
Святослав Торик

34

Bionic Commando Rearmed 2

Игра о руке и ее хозяине
Евгений Закиров

36

ИНТЕРВЬЮ

Brink

Мультиплеер нового поколения
Хасан Али Альмаси

38

Virtua Tennis 4

Занимаются ли разработчики спортом?
Наталья Одинцова

40

Marvel vs. Capcom 3

Лучший файтинг на горизонте поколения
Евгений Закиров, Наталья Одинцова

42

Ace Combat: Assault Horizon

Будет ли ПАК ФА в игре?
Константин Говорун

44

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

На старт. Внимание... FIGHT!!

Роль джаглов в истории
Артем Шорохов

48

Образцовая приключенческая игра

Как я перестал беспокоиться и полюбил Demon's Souls
Сергей Цилиорик

48

Внезапно! Колонка про социальные игры

Свиньи девятого уровня — тоже люди!
Александр Щербаков

51

Платный воздух ограниченного срока действия

DLC должны быть сожжены на костре
Евгений Закиров

52

СПЕЦ

Ace Combat

История лучших игр о любви к самолетам
Евгений Закиров

58

Нью-Йорк в играх

«Большое яблоко» в жизни и на экране
Сергей Цилиорик

Лучший выбор для игр и общения!

Ritmix®
moving sound

- Высокое качество звука
- Широкий диапазон частот
- Удобство в использовании
- Встроенный регулятор громкости



RH-519M

Новая линейка гарнитур



RH-518M



RH-517M



RH-513M



RH-512M

www.ritmixrussia.ru



BLADE
GROUP OF COMPANIES

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР RITMIX В РОССИИ
WWW.BLADE.RU 8(495) 276 2076
ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

64

ИНТЕРВЬЮ**F1 2010**

Как делали самую правдоподобную игру о «Формуле-1»
Наталья Одинцова

66

ТЕРРИТОРИЯ FAMITSU**Nintendo 3DS**

Что в Японии думают о новой приставке Nintendo?
Famitsu

76

Professor Layton vs Ace Attorney

Что делят профессор и адвокат? Спрашиваем у авторов игры!
Famitsu

80

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2

Как аниме повлияло на игры о Наруто
Famitsu

82

Из Marvelous – в Grasshopper

С Гоити Судой творить веселее!
Famitsu

83

Кто такие Crispy's?

Кто и зачем придумал игру о хищном шпике?
Famitsu

84

НА ПОЛКАХ**Fable III**

Как стать королевой и сохранить невинность?
Евгений Закиров

90

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2

Кумир всех девчонок и мальчишек
Евгений Закиров

92

007: Blood Stone

Вторая хорошая игра о Джеймсе Бонде
Артём Шорохов

96

Ninety-Nine Nights 2

Всех убить и остаться одному
Евгений Закиров

100

Need for Speed: Hot Pursuit

Достойный наследник Burnout: Paradise
Юрий Левандовский

102

EA Sports MMA

Потные мужики на арене
Юрий Левандовский, Артём Шорохов

106

Arcania: Gothic 4

Симулятор RPG
Марина Петрашко

112

Dead Rising 2

Пост-обзор зомби-триллера.
Команда «СИ»

114

Fallout: New Vegas

Третья серия, вторая попытка
Илья Ченцов

НАШИ СПЕЦМАТЕРИАЛЫ



52

СПЕЦ**Ace Combat**

Как японский сериал на Запад за деньгами ходил
Евгений Закиров



58

СПЕЦ**Нью-Йорк в играх**

Небоскребы и Центральный парк – в полигонах и спрайтах
Сергей Цилурик

**3D-монитор и 3D-очки**

3D-игры редакция «СИ» тестирует с помощью 3D-монитора LG W2363D и решения NVIDIA GeForce 3D Vision.

**Телевизор**

Игры для приставок PlayStation 3 и Xbox 360 редакция «СИ» тестирует на плазменном телевизоре Panasonic S-серии, поддерживающем разрешение 1080p.

Список рекламодателей

«Зебра» 2 обл. | «Альфабанк» 3 обл. | Merlion 4 обл. | Walt Disney 3 | Blade 5 |
Grafitec 7 | Soft Club 9, 29 | MTC 15 | LG 25 | Журнал PC ИГРЫ 35 | OZON 109 |
Общая подписка 111 | IVY 111 | PMT 139 | THT 163 | Gamepost 35 |
Ред. подписка 188 | MAN TV 191

RAZER
NagaTM
 MMOG LASER
 GAMING MOUSE



«Эта мышь многократно превосходит любые MMO или multifunctional устройства, сделанные любым другим производителем, когда-либо...» Miyagi, WOWHead

Стань Имба

www.getimba.com

спрашивайте в магазинах:



FOR GAMERS. BY GAMERS.™

www.razerzone.ru

ТЕМА НОМЕРА



ТЕМА НОМЕРА

84

Fable III

Уникальная RPG производства Питера Молине. На третий раз – уже почти совсем так, как и задумывал гений.

Евгений Закиров

119

Worms: Reloaded

На рыбалку с мужиками не ходят
Сергей Цилюрик

120

FIFA 11

Лучший футбольный симулятор
Андрей Загудаев

122

Front Mission: Evolved

Они убили Front Mission!
Евгений Закиров

124

Comic Jumper

Штатный взрыватель мозга
Артём Шорохов

128

Sonic the Hedgehog 4 Episode 1

Копия шедевра девяностых
Сергей Цилюрик

131

Professor Layton and the Unwound Future

Головоломка высшего сорта
Сергей Цилюрик

132

Super Scribblenauts

Учи английский, побеждай
Ктулху!
Святослав Торик

134

Ace Combat Joint Assault

PSP это заслужила
Евгений Закиров

136

HAWX 2

Вторая игра о самолетах
Евгений Закиров

138

СПЕЦ

DLC для Left 4 Dead

Новые способы выживания
Сергей Цилюрик

140

ДОМАШНЕЕ ВИДЕО

Лучшие BR-фильмы

«Железный человек»
и «Рассвет мертвецов»
Артём Шорохов

142

ОНЛАЙН

Дух Дракона

Браузерная игра нового поколения
Алена Сергеева

144

БАНЗАЙ

Аниме и манга

Осенний аниме-сезон
Радик Валентинов

150

КРОСС-ФОРМАТ

Восхождение на «Трон»

Как игры фильм спасли
Дмитрий Лопухов

158

TITSBUSTER

Dead Rising 2

Секс, зомби и игровые консоли
Бен Хорни

160

ЖЕЛЕЗО

События

Новости о разном
Николай Арсеньев

164

Тесты железа

Гарнитуры, ноутбуки и не только
Эксперты журнала «Железо»

176

RETROACTIVE

X-COM: UFO Defense

Близкие контакты разного рода
Святослав Торик

182

БОНУСЫ

Релизы

Во что играть в следующем
месяце?
Команда «СИ»

184

Я + Игра =

Артём Шорохов

186

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Занудный FAQ

Артём Шорохов

190

LEVEL UP

Видеожурнал об играх

Содержание нового номера
Команда Level UP

192

Наши любимцы

Ребекка Чемберс (Resident Evil)
Артём Шорохов

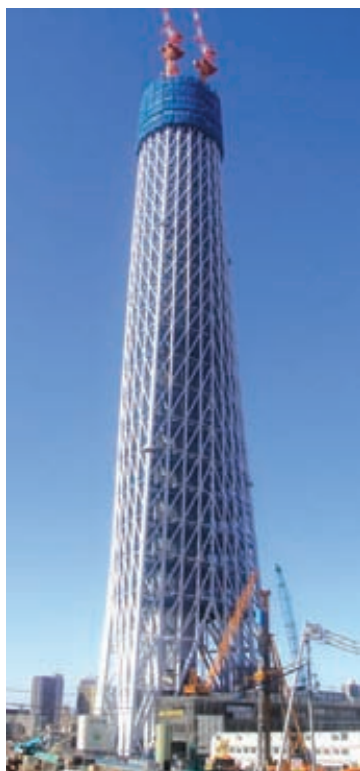


PlayStation 3



Фактические факты

В цифрах – о главном



Самое высокое строение в Токио **Tokyo Sky Tree**

По играм и аниме нам хорошо знакома Tokyo Tower (похожа на Эйфелеву башню в Париже), но сейчас в Токио строится новая телебашня Tokyo Sky Tree. В марте 2010 года она опередила Tokyo Tower и стала самым высоким строением в Японии.

Столица игровой индустрии США **Лос-Анджелес**

Здесь не только проводится выставка E3. В городе и его ближайших окрестностях находятся штаб-квартиры издательств THQ, Disney Interactive и Activision Blizzard, студии SCE Santa Monica (God of War), Insomniac Games (Resistance), Naughty Dog (Uncharted), EA Los Angeles (Medal of Honor). Остальные американские игровые компании тонким слоем размазаны по всем США (но особенно их много в Калифорнии).



Размер груди Май Сирануй **Четвертый**

Несмотря на разные спекуляции (основанные и на официальных иллюстрациях в том числе), по официальной версии, Май Сирануй – девушка с четвертым размером бюста, а не пятым-шестым. Грудь моделировалась «по мотивам» фигуры фотомоделли Фумиз Хосокавы (94-60-90). Напомним, что Май Сирануй – героиня файтингов Fatal Fury и King of Fighters, и одна из самых, гм, популярных девушек в истории игровой индустрии.



Игра, ставшая жертвой 11 сентября **Propeller Arena**

Одна из последних игр для Dreamcast готовилась как «Quake о самолетиках» – мультиплеерный шутер, один из уровней которого срисовали с Нью-Йорка. Propeller Arena должна была поступить в продажу осенью 2001 года, но после известных событий Sega отменила релиз. Даже обложка игры – и та напоминала о теракте.



Путь Дэвида Кейджа в игры

Cheese Cat-Astrophe Starring Speedy Gonzales

Создатель Heavy Rain и Fahrenheit в начале девяностых писал музыку для непримечательных платформеров, вроде вот этой замечательной игры для Mega Drive. В поздних интервью геймдизайнер неохотно говорит об этом периоде: «У всех есть дела, которыми мы не очень-то гордимся».



Как расшифровывается аббревиатура РПГ?

Ручной противотанковый гранатомет

Если в текстах об игре вам встретился термин «РПГ» без пояснения – речь идет о советско-российском семействе ручных противотанковых гранатометов (самая популярная разновидность – РПГ-7). Оно встречается во множестве игр, в основном – военных шутерах. РПГ нельзя путать с ракетницей (служит для подачи сигналов; такая, например, есть в Alan Wake). Ролевые игры (РИ или RPG) к РПГ также не имеют никакого отношения.



Первая игра Камуи Гакта

Bujingai: The Forsaken City

Знаменитый японский певец участвовал в работе не только над Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII, но и более ранним слэшером Bujingai: The Forsaken City (PS2). Причем он не только озвучивал главного героя, но и принимал участие в работе над сюжетом. Игра, кстати, не какая-то там поделка по мотивам аниме, а вполне приличный клон Devil May Cry.



Самая продаваемая игра текущего поколения

Nintendogs (DS)

Если отбросить игры, которые шли в комплекте с консолью, Nintendogs – самая продаваемая (23.26 млн копий) игра последнего десятилетия, более популярная, чем Call of Duty: Modern Warfare 2 и Grand Theft Auto IV. Из-за более низкой рекомендованной цены она собрала чуть меньше (на пять-десять процентов) денег, но тоже около \$1 млрд. К слову, игр «миллиардеров» немало – это Wii Fit, Mario Kart Wii, New Super Mario Bros, Pokemon Red and Blue, Wii Sports Resort и другие.



➤ Новости: у всех на устах

Sega уменьшает число «Сонигов» на прилавках

Sega прекратила поставки в магазины всех игр про Соника с недостаточным высоким баллом по Metacritic. «Мы должны сделать это, чтобы повысить ценность бренда, – сказал Юрген Пост, вице-президент европейского подразделения Sega. – Это очень важно для больших релизов в будущем».

Очевидно, таким образом Sega пытается добиться отсутствия конкуренции от собратьев по сериалу для Sonic 4, Sonic Colours и Sonic Free Riders, которые выходят в конце этого года.



Сергей Цилюрик: Я подобных прецедентов не помню. Да и есть ли еще хоть какой-нибудь сериал, который настолько был бы захламен разным шлаком, что потребовалось бы специально расчищать место для новых частей (которые, кстати, как раз обещают всем угодить, наконец-то – никаких ежоборотней)? Мне кажется, что господам из «Сеги» стоило задуматься о ценности бренда сильно пораньше – до того, как идеи сделать игры про ежа с пушкой и ежа с мечом получили одобрение.



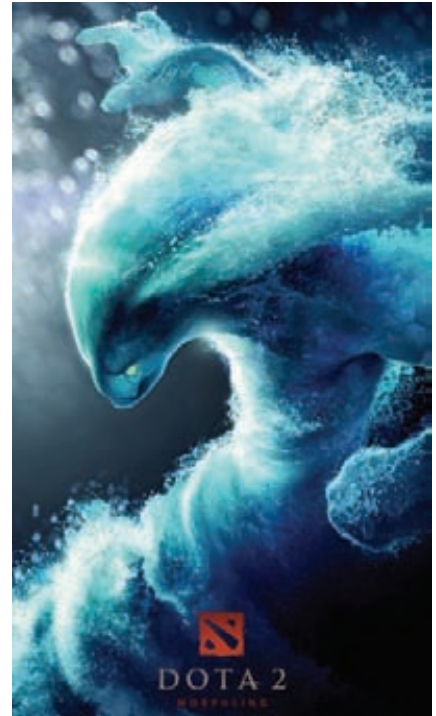
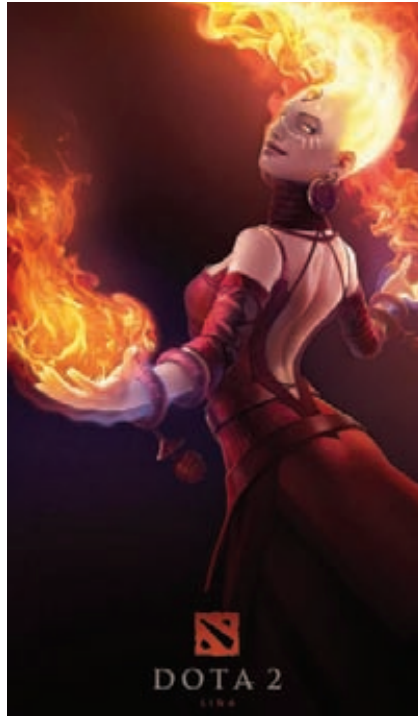
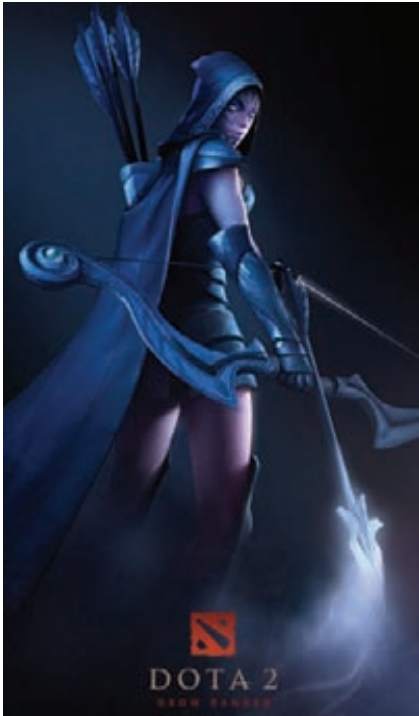
Святослав Торик: Я никогда в жизни не был так полон обид и ненависти, как в 95-м, когда обнаружил, что с картриджем Sonic Spinball (на который потратил с трудом заработанные деньги) я получил не новый платформер про Соника, а какой-то идиотский пинболл! Интересно, а как себя чувствовали покупатели Dr. Mario? Он ведь раньше Sonic Spinball вышел?



Артём Шорохов: Да я могу таких вещей кучей прям называть, включая относительно свежие. Тематические пазлы и пинболы – это вообще как отдельная статья расходов для подобных «мэскотных» сериалов. Собственно, насколько я себе это представляю, они пошли как раз с аркадных залов, куда выгодно было ставить не просто пинбольный аппарат, а тематически оформленный – это, собственно, единственное возможное конкурентное преимущество в данной нише. К тому же ничуть не затратное, если по своим IP это делать. Ну и заодно всю тему пробовали подтягивать на домашние рынки – так сказать, прощупать почву. Что до Dr. Mario, Yoshi's Cookie и прочего, то там несколько иная история. Собственно, это вообще глухие восьмимбитные времена, когда множество игр ещё ограничивались «одноэкранной» концепцией и подобные пазлы, строго говоря, ещё не воспринимались этими «недоиграми». Тем более, вспомни, «Тетрис» бьёт рекорды, бум спроса на Tetris-like головоломки... А тут как раз и Марио под рукой, и Йоши. Собственно, никто никого и не обманывал: покупателю не только не пытались втюхать какой-то там пазл под видом полноценной игры – наоборот, ему продавали «новый тетрис», но со знакомым, дружелюбным лицом. Этакая kids version, ведь сам по себе Tetris на вид слишком серьёзен, чрезмерно абстрактен и деперсонализирован, что буквально с порога спускает самую выгодную аудиторию – детей.



Артём Шорохов: Всё это очень напоминает попытку затолкать выпущенного джинна обратно в бутылку. Или носить воду решетом, или ещё какую популистскую ерунду. Вот давайте с точки зрения бытовой логики на это посмотрим? Итак, господа хорошие объявили, что не будут поставлять в магазины свои опозоренные игры. Старые игры. С которых давно уже сняли пену случайные покупатели и безумные коллекционеры. То есть, на минуточку, игры, которые никому сегодня уже как бы и не нужны – в том числе и магазинам. Нехитрым жонглированием выводами приходишь к такой схеме: либо господа хорошие всего-то навсего приняли решение не доречивать тираж тех игр, которые и так никто не купит, и поставлять его, например, по скидочным ценам, либо решили открыть сезон рейдов по магазинам с целью изъятия неугодного продукта. Моё мнение: приводится в действие первый вариант под видом второго. Иными словами, не делается ничего. То, что уже лежит (не первый год) в магазинах не нужное покупателям, так и останется там лежать и рано или поздно будет выдвинуто востребованными новинками. А то, что Sega могла бы доречивать и втюхать складам по цене болванки (опять-таки – не нужное покупателям), она не будет доречивать и втюшивать, потому как никого уже давно просроченным Соником не обманешь, кроме региональных менеджеров. Этокое гордое выходит потрясение ничем. При этом я, конечно, хорошо понимаю и горячо поддерживаю само это неожиданное прозрение Sega относительно того, в каком дальнем уголке пещеры сейчас находится избитый до полусмерти сериал. Правильно, господа, завязывайте уже его пинать и транслировать на весь мир. Покормите скорее, пока не помер. Всё верно: меньше всего сейчас нужно издательству, чтобы случайные покупатели, далёкие от фанатизма по Соникю, но слышавшие, что это, дескать, хорошие игры, приобретали позор в коробках, польстившись на скидочную цену, и навсегда отворачивались от некогда популярного бренда. Поздновато, но всё-таки одумались. И, похоже, начали вслед за Бобби Котиком крикливую кампанию, должную донести до потребителя знакомый месседж: «Игры про Соника за последние несколько лет – полный отстой, мы это признали и теперь делаем только крутые игры про Соника». Тем, кто не в курсе, напомню, что именно под этим неофициальным слоганом Activision продвигала своего нового «Человека-Паука», который якобы должен был стать лучшей игрой по этой лицензии со времён... с тех времён, когда Бобби Котик его ещё не облагодетельствовал. Игра, кстати, получилась на обе ноги хромя, но зато с хорошей картинкой. Есть ли у нас реальные основания верить, что едва живой Соник добьётся большего? Вот если оставить за скобками восторги по поводу выпуска скачиваемой безделицы по мотивам «тех самых спрайтовых игр», ммм? **СИ**



Valve анонсировала Dota 2

Valve наконец-то официально анонсировала Dota 2 – сиквел к самому популярному моду Warcraft III. Для работы над проектом в прошлом году компанией был нанят IceFrog – человек, занимавшийся доведением мода до ума на протяжении уже многих лет. Что любопытно, отличия сиквела от оригинала должны быть минимальными. Dota 2, само собой, будет выполнена на движке Source и сможет похвастаться интеграцией Steamworks – то есть, нас ждут ачивменты, толковый matchmaking и голосовой чат. При этом и игровая механика, и поле боя, и сотня с лишним героев DotA-Allstars останутся неизменными. Нововведения коснутся другого: так, появятся боты, которые смогут замещать покинувших игру членов команды, а опытные игроки смогут наблюдать за игрой подопечных новичков и давать им ценные советы. Релиз Dota 2 на PC и Маках состоится в следующем году.



Сергей Цилюрик: Я, честно говоря, вообще эту «Доту» в глаза не видел, но о ее популярности слышан. Если IceFrog не врет, то число игроков Доты должно быть – страшно подумать! – восьмизначным. Думаю, даже Modern Warfare не сможет похвастаться такими цифрами. Но я вот недоумеваю – а Blizzard-то что думали? Они же чемпионаты по «Доте» проводили – почему столь успешный проект под свое крыло не взять? И, соответственно, раз уж Valve утянула «Доту» к себе – не будет ли судебной бури? Ведь Blizzard – это Котик.



Святослав Торик: Blizzard, конечно, славится своими жесткими EULA, но вряд ли там есть пункт про автоматическое присвоение Blizzard Entertainment исключительных прав на любую модификацию Warcraft III, включая названия, механику и т.п. Так что претензий к Dota 2 и оспаривания регистрации «Краником» торговой марки быть не должно. У «Доты» действительно очень много поклонников. Помимо оригинального мода сейчас на рынке есть два free2play-клона: League of Legends (от Riot Games, в которую входит разработчик самой популярной карты для Dota – AllStars) и Heroes of Newerth (разработчик S2 Games, известный мультиплеерными ролевыми экшенами Savage и Savage 2). И – да, количество регистраций в них измеряется миллионами.



Александр Устинов: Мне кажется, Blizzard это просто не нужно. Это Valve не брежет собирать вокруг себя модостроителей (за что им огромное спасибо). А у Котика есть другая любимая игрушка под названием Call of Duty (и Treyarch в частности).



Артём Шорохов: Как раз хотел сказать примерно то же. Это может быть просто имидж компании, которой не нужны любители. «Близзы» – это качество по высшему разряду и всякое такое. Примерно как элитное модельное агентство не будет набирать дурнушек с улицы. Это – если говорить о Blizzard. Что касается верхушки – Activision – так Котик неоднократно заявлял, что ему нужны не энтузиасты, а трудяги-профи. То

есть, я не исключаю, что существуют какие-либо правила компании о найме персонала, вернее о наймае тех, у кого, скажем, нет нескольких коммерчески успешных строчек в резюме. Ну и кроме того у Activision Blizzard достаточно активных IP, которым требуются ресурсы и внимание рынка. Возможно, в настоящий момент им просто не хочется распылять силы. И тем не менее мы всё равно занимаемся гаданием на кофейной гуще. Ну не наняли и не наняли. Может, им в Valve просто-напросто больше предложили – почему знать? Главное – нам, как геймерам, какие с этого последствия? Вот лично для вас какой вариант был бы предпочтительнее?



Артём Шорохов: Это уже не первый раз, когда Valve берет практически готовые вещи у сторонних разработчиков, вручает им напильник для доработки и выпускает под своим лейблом. Мне, например, нравится Portal и не нравится Half-Life, я прямо кожей ощущаю, что эти игры делали разные люди, у них разные подходы к геймплее. А то, что в графе «издатель» и там, и там значится Valve, так это просто пять букв и движок.



Илья Ченцов: Подходы к геймплее, возможно, и разные, но не к разработке. Valve всегда все вылизывают по десять раз, пока не получится, как надо. Можно сказать, что компания – не идеальный разработчик, а идеальный бета-тестер.



Артём Шорохов: Вылизанных игр – множество. Это, в моём мире, норма, а не какой-то невероятный отличительный признак. Вон, к премьере StarCraft II сколько ни ругали сингл, а всё равно рассыпались в комплиментах «неизменному качеству вылизанности». Не принимаю за аргумент, сорри.



Илья Ченцов: А StarCraft у них как раз своя игра, в отличие от Dota. Я-то имел в виду, что Valve могут взять любую чужую игру и сделать конфетку. И не боятся брать чужие игры. **СИ**

Фестиваль японской поп-культуры в России

Культовый геймдизайнер Ёсинори Оно (Street Fighter IV) лично посетит Москву! В программе также показы аниме, мастер-классы по японской уличной моде и лекции экспертов.



Второй по счету фестиваль японской поп-культуры состоится 21-22 ноября и пройдет в кинотеатре «З5мм».

Это инициатива посольства Японии в России и группы японских компаний, задача - популяризация современной молодежной культуры Японии в России. Подобно многочисленным зарубежным выставкам (Japex Expo в Париже, Фестиваль аниме в Нью-Йорке), фестиваль представляет современную Японию одновременно с нескольких сторон. В программе - мероприятия, посвященные аниме, современной японской музыке, молодежной моде, высоким технологиям и компьютерным играм. Каждую тему представляют гости из Страны восходящего солнца. Однако, как и в случае с любительскими конвенциями, проходящими в наши дни по всей России, в фестивале смогут принять непосредственное участие все желающие, пройдя предварительный кастинг.

На фестивале будут показаны сразу два совершенно новых полнометражных аниме - Mobile Suit Gundam 00 The Movie: A Wakening of the Trailblazer и The Disappearance of Haruhi Suzumiya. В рамках фестиваля пройдет fashion-шоу, представляющее одежду популярных брендов токийского района Харадзюку, таких как ALICE and the PIRATES, ALGONQUINS, BABY, THE STARS SHINE BRIGHT, Chantily, CONOMi и PUTUMAYO. Кроме того, японский салон красоты Ash, популярный среди молодежи, продемонстрирует на сцене изысканные прически в стиле «поп». На фестивале пройдет показ концертного видео одного из самых незаурядных рок-музыкантов Японии MIYAVI, впервые посетившего Москву в сентябре прошлого года. Также будут продемонстрированы фрагменты концертного видео виртуальной звезды Хацунэ Мику, как никто другой отражающей японский технический гений в союзе с аниме-культурой. И, наконец, состоится живой концерт идол-группы №1 в Японии AKB 48.

Самая интересная для нас часть - выступление Ёсинори Оно. Впервые в Европе он лично продемонстрирует новейший проект Street Fighter x Tekken. Также он расскажет о Super Street Fighter IV, а за кулисами даст журналу «Страна Игр» эксклюзивное интервью - оно появится в одном из грядущих номеров «СИ». Впрочем, мы рекомендуем читателям, которые будут в эти дни в Москве, заглянуть на фестиваль и увидеть все своими глазами. **СИ**

ФЕСТИВАЛЬ ЯПОНСКОЙ ПОП-КУЛЬТУРЫ 2010

Организаторы фестиваля

Мероприятия на сцене:

Организаторы: Посольство Японии в России, Общество «Россия-Япония»

При организационном содействии: Japan Art Rainbow

При поддержке: Itochu Corporation, Yamaha Music, Capcom, Reanimedia, CoolConnections

Мероприятия в фойе:

Организатор: Japan Art Rainbow

Партнер:

Mitsubishi Electric

Справки по вопросам приобретения билетов

721-7972 (Japan Art Rainbow)

info@j-artrainbow.com

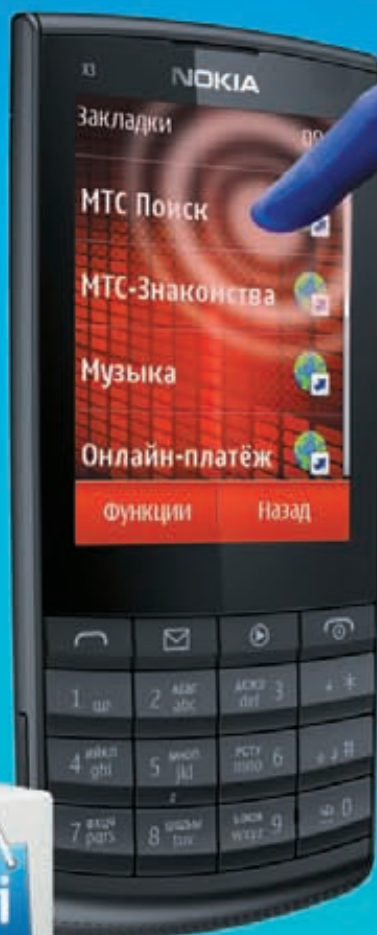


Подробности об организаторе мероприятия, правилах проведения, количестве призов и порядке их получения на сайте http://www.shop.mts.ru/phones/nokia/x3_02_dark_grey.htm и www.bonus.mts.ru. Акция проводится в соответствии с условиями программы МТС Бонус при заказе пакетов интернет-трафика в качестве вознаграждения. Участником программы может стать любой абонент МТС – физическое лицо, обладающее на любом тарифном плане. Акция проводится с 1 ноября по 31 декабря 2010 г. Предложение действительно при наличии товара в продаже. * Сенсорный экран и клавиатура. Реклама.

Все включено! Пользуйтесь!

Любите слушать музыку, общаться в социальных сетях, быть всегда в курсе последних событий? К вашим услугам новый стильный **Nokia X3 Touch and Type*** с сенсорным экраном.

Nokia X3 Touch and Type*



NOKIA
Connecting People

**ТОЛЬКО
В САЛОНАХ–МАГАЗИНАХ МТС**

При покупке **Nokia X3 Touch and Type***
300 Мб интернет-трафика в подарок!



МТС

на шаг впереди

Gran Turismo 5 против пиратства

Не так давно, меньше чем за месяц до назначенной на 2 ноября даты релиза (вроде бы, ревью-диски даже были у издателей и весьма вероятно, что они попали к журналистам, повторяя историю с Army of Two), в магазинах США внезапно и без пресс-огласки поменялась дата выхода самого, наверное, утомляющего ожиданием консольного долгожителя нынешнего поколения – Gran Turismo 5. Взамен обрадовавшей всех фанатов чёткой даты опять было выставлено неопределённое «holiday season», что может быть запросто приравнено хоть к 25-му декабря 2010 года, сочельнику католического Рождества. Год, как ни странно, указан не был, что дало повод многочисленным сетевым истерикам из серии «Ну мы же говорили!» Наши оперативные коллеги с Kotaku не преминули связаться с американским отделением Sony и задали, в числе многих других, закономерные вопросы: «Whyuuuu?» и «Доколе?». Ответ совершенно предсказуем: дескать, разработчики вкалывают, чтобы сделать всё по высшему разряду (Дословно: «Polyphony оптимизирует каждый аспект игры, чтобы в лучшем виде передать впечатления от гонки»). Год, вроде бы, всё-таки нынешний, хоть прямо об этом нигде и не сказано. Сам Кадзунори Ямаути, приняв близко к сердцу всю эту ситуацию, уже дважды комментировал её в Твиттере. Его посты, впрочем, только разогрели толпу. Когда на самом деле выйдет игра? До сих пор нет ответа. Причём в первую очередь его, судя по всему, нет у самого автора. Забавно здесь то, что ответственные лица ссылаются на «необходимость как следует всё отполировать», что, вроде бы, конфликтует с более чем полугодовой давности заявлением от третьего мая (!), когда было объявлено, что игра уверенно готова на 90% и всё идёт по намеченному плану.

Прошла пара дней, но горячую тему всё не отпускают на покой. В настоящий момент смакуется утверждение модератора Blu-Ray.com о том, что в задержке GT5 виновата... новая прошивка PS3. Якобы Sony поручила разработчикам игр, готовящимся к выходу позднее октября текущего года, придерживаться совместимости с новыми комплектами SDK за номером 350, в то время как Gran Turismo 5 готовилась уйти на золото по совместимости с SDK 341 (и, соответственно, с прошивкой 3.41). Подобная смена парадигмы, разумеется, принесла много новой работы, и срок сдачи мастера пришлось передвинуть. А вылетев из очереди на производство, вернуться в неё уже не так просто, нужно ждать появления «окна», и ожидание это может продлиться непредсказуемое количество времени, ведь очередь занята не только печатью дисков для PlayStation 3, но и потоком многочисленных фильмов на blu-ray, в то время как тираж Gran Turismo 5 ожидаемо велик (крупнейшие магазины уже не принимают предзаказы, ссылаясь на то, что весь тираж уже заранее раскуплен) и расчётное время производства и отгрузки необходимого количества дисков, по утверждению источника, составляет около трёх недель. Заканчивается сообщение словами: «Если кто-то и виноват в сложившейся ситуации, то это пираты и хакеры [взломавшие PS3], ведь SCE не устанавливала никаких реальных ограничений на совместимость с SDK до той поры, пока прошивка 3.41 не была скомпрометирована».



Артём Шорохов: Более-менее разумных объяснений поначалу напрашивалось только два. Либо GT5 не прошла контроль качества и, получив недостаточно хорошие результаты тестовых групп, отправилась на доработку, либо известный автомобильный фанат и светоч гоночного геймдизайна Кадзунори Ямаути в последний момент напридумывал слишком много нововведений (а ведь игра уже была практически готова отправиться на полки, но не готова к дополнительным пластическим операциям), под весом которых сроки были героически провалены, а дата перенесена на «when it's done, но попробуем поскорее». Второй вариант мне кажется наиболее убедительным – действительно, очень уж много совершенно новых функций было скопом обнаружено на последнем пресс-показе Gran Turismo 5, состоявшемся очень уж близко к предполагаемому ранее релизу. Однако в свете новых подробностей я, в целом, готов поверить в историю с SDK 350. Хоть она и выглядит чрезмерно гладкой, да ещё и переводит ответственность за провал сроков на «нехороших



пиратов». Но хочется ковырнуть поглубже и спросить: отчего же тогда все прочие PS3-игры сезона сумели выдержать заявленные сроки? Ведь если проблема действительно такова, как её представил ув. модератор Maximus, должен был случиться незапланированный обвал дат если не всех, так хотя бы половины релизов конца октября – начала ноября, и Кадзунори Ямаути не пришлось бы извиняться в Твиттере, а SCEA – рассказывать о том, как разработчики, выбиваясь из сроков, делают самую лучшую на свете игру. Очень похоже, будто бы Sony спасает своего хедлайнера ценой отправки релизов от сторонних издателей напрямую пиратам в пасть. При этом всеми силами стараясь не афишировать сам факт взлома, что объясняет замалчивание реальных причин переноса.



Александр Устинов: Если это действительно пираты, то будь они все прокляты со своими попытками самоутвердиться. Потому что мы все становимся свидетелями начала затяжной войны между флибустьерами и Sony (я вот, правда, не в курсе, как там дела на фронте PSP). А нам ведь так не хватало маленьких апдейтов для PS3... Что до поголовного срыва дат – это, скорее, зависит от каждого конкретного издателя. GT5, во-первых, издается самой Sony, и, во-вторых, слишком ценна, чтобы её тут же увели пираты (пускай там и надо шаманить и звать великого Джа). Вон, Medal of Honor, пускай и с апдейтом Джейлбрейка, но уже

крякнули. Ну и, если бы Sony и впрямь всё валила на нехороших пиратов – это, наверное, писали бы всё-таки они сами, а не модераторы сайтов. Если же всё дело в Кадзунори... Ну, создатель с ним, пусть допиливает – не удивил.



Артём Шорохов: На фронте PSP всё так же: что ни хитовая игрушка, то новая прошивка, то новый взлом и новые хи-хи. Пиратство на PSP неудобно, но и обычным пользователям нервы треплет. Хотя, по большому счёту, битву за PSP Sony проиграла. Что, как мне кажется, обязательно скажется на следующей портативке и уже сказывается на ситуации вокруг PlayStation 3. Что же до сомнений в обвале дат, так тут, насколько я понимаю, не от издательства зависит, а от самой Sony. Если переводят свежие игры на новую прошивку, то переводят всех – согласных и нет. Либо, согласуясь, «неприкасаемой» становится лишь Gran Turismo 5 как главный хедлайнер осени – ради того, чтобы самые верные фанаты всё-таки прошились на пиратостойчивый апдейт. Этим же, кстати, можно объяснить отказ срока сдачи LittleBigPlanet 2, хотя тут уже недалеко и до паранойи. Если это предположение («на новый SDK спешно переводят только избранные хиты») верно, то ситуация и впрямь начинает напоминать дикие салочки PSP с пиратами. На которых Sony до поры не вешает собак, чтобы самой не выглядеть дурой, портящей лояльным геймерам кровь, что легко может быть истолковано как признак слабости.



Сергей Цилюрик: Меня бесконечно веселит, что GT5 всегда была одним из главных козырей PS3, а на деле она не поспела даже к четырёхлетию консоли. А еще – что Sony, так долго радовавшаяся отсутствию пиратства на PS3, сейчас идёт на такие жертвы, лишь бы пиратам насолить. Будет ещё смешнее, если вскоре после релиза GT5 прошивку 3.50 всё же взломают, и окажется, что все эти усилия были напрасными.



Артём Шорохов: Очень вероятно, что так и будет. Вопрос, как я понимаю, в том, чтобы игра не попала в чужие руки раньше релиза и не совалила всех фанатов Ямаути, которые уже устали ждать, с пути истинного. А заодно – чтоб заставила отправиться в магазины всех тех, кто не хочет сидеть по грустным форумам и ждать, пока нехорошие дяди чего-то там взломают, в то время как «нормальные пацаны» уже вовсю играют. В общем, не хотят они повторения истории с Xbox 360. Во всяком случае – не с собственными играми, на разработку которых ушло столько лет.



Юрий Левандовский: В GT5 вложено уже более 80 миллионов долларов, это один из самых важных проектов для Sony, естественно они хотят получить максимальную отдачу и прибыль. То, что это не сказано напрямую, – тоже понятно, так как Sony вообще пытается не афишировать тот факт, что PS3 взломали и на ней сегодня возможен запуск пиратских игр. При этом заявления из разряда «Мы доделываем игру» тоже при



Вверху: Кадзунори Ямаути, отец Gran Turismo (справа), и Жордан Трессон, студент, геймер, победитель GT Academy, заслуживший участие в European GT4 Cup (слева).

этом могут оказаться правдой, даже несмотря на то, что сама игра на момент переноса уже и впрямь могла быть полностью готова. Ведь все мы знаем, что Кадзунори – перфекционист и, узнав, что Sony так и так хочет отозвать игру и внести в неё изменения (пусть даже это «всего лишь» внедрение запроса прошивки 3.50), запросто мог загореться идеей дополнительной её доработки. Мол, как раз хотели засесть за первый патч, но раз уж такая возможность выдалась, давайте, пользуясь случаем, внесём изменения прямо в мастер. А как у Ямаути обычно обстоят дела со сроками, никому рассказывать не надо – вот вам и повод для дополнительной, на этот раз уже внеплановой, задержки. Но в это уже мало верится. Да и сами разработчики обещают, что игра опоздает не больше чем на месяц. Поживём – увидим. В конце концов – пять лет ждали, один-два месяца уже не играют роли. **СИ**



Именно такую модель получают покупатели самого дорогого издания Gran Turismo 5. И именно такая машина достанется в качестве приза победителю международного турнира.



Индустрия: чирик-чирик

Маленькие мысли больших людей



@Yoshi_OnoChin

Ёсинори Оно

приёмный отец **Street Fighter**

Хаха, я надеюсь! ;D Буду у вас в середине ноября! [RT @cg_CCCP](#): Харада в Москве был и мы его тут не съели. И тебя не съедим, не бойся!

Да! Купил куртку потеплее. ;D Холодрыга сегодня в Лондоне. ;P



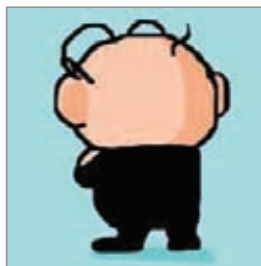
Хахаха! Ух, хочу уже повидать тамошних медведей! ;D [RT @YonkouKaidou](#): Приедете в Москву, сможете заценить, как Зангиев борется с медведями!!

Всё сложно с DS4. ;([RT @Alan360FullHD](#) A Darkstalkers 4, где они? Мир ждёт возвращения монстров Сарком.

Прямо сейчас играю в «Покемонов». ;D А обычно предпочитаю FPS и гонки. [RT @firstaidspray](#): Какие игры любишь, Оно?



Эгей, мои последователи! Хороший матч уже совсем скоро! [#godsgarden](#) А пока жду GODS, почему бы не погонять вот в это, как раз только купил!



@PG_kamiya

Хидеки Камия

отец **Devil May Cry**

Ребят, я уже рассказывал эту историю, к играм отношения не имеет. Когда я был вечноголодным студентом, я бегал на обед в магазин, где мог купить быстро-рамен или свежий Jmtr. Но у меня обычно не было больше 200 иен, а я так люблю читать мангу... В общем, всегда делал печальный выбор в пользу Jmtr. Как бы то ни было, конкуренция на игровом рынке продолжает существовать, потому что у каждого свои приоритеты, которые определяются на основе личных ценностей. Но игры – не товар первой необходимости. Что я хочу сказать: давайте правильно расставлять приоритеты! Хотя мне и нравятся недалёковидные люди, которые отдают приоритет играм, а не предметам первой необходимости. Прямо как я в универе... (Запись разбита на три твита. – Прим. Ред.)

Быть такого не могло. Должно быть, просто слух. [RT @Derek_RD](#): [@PG_kamiya](#) Слышал, что то ли у вас, то ли у ещё кого-то из Clover уже был готов сценарий Okami 2. Он до сих пор у вас?

Сегодня вечером неожиданно для себя осознал, какой я крутой.

Кажется, я уже несколько раз упоминал... Если бы я работал над DMC2, не было бы Джо, если бы я делал Joe 2, не было бы Okami, если бы я делал Okami 2, не было бы Bayo... Как всё запутанно!

Okami 2... Моя мечта... [RT @llario88](#): [@PG_kamiya](#) Буду ждать Vanquish 2 и надеяться на появление Okami 2 на PS3. *_*

DQ 1,2,3,5, FF 4,5. [RT @darthdome](#): [@PG_kamiya](#) Играете ли вы в японские RPG?



@Harada_TEKKEN

Кацухиро Харада

отец **Tekken**

Эхехихи, да-да, я в курсе! ;) [RT @cg_CCCP](#): Драгунов вовсе не столь популярен в России, как Кума! =)

Хммм, возможно. [RT @Succubus_Hime](#): Привет, Харада-сан. Интересно, может, вы заделаете нечто подобное в TxFSF?



Подпись: «Встреча Зангиева с его естественным врагом, медведем».

Oh !? [RT @PauloPenguino](#) OMG Tekken is mentioned in Bleech <http://j.mp/9Zquyy>

Ara! А ещё я люблю карате, бокс, карри, суши, спагетти, такояки... [RT @briancgiles](#) Вы любите MMA (UFC, DREAM, Pride и т.д.)?

Не то чтобы сильно сложно, но трудно. Зато это очень клёво и весело – игры разрабатывать!! [RT @Sreblek235](#): А это сильно сложно – делать игру?

Space Invaders в аркаде. Мне было тогда то ли 4 года, то ли 5... [RT @Wael3rd](#): Какая у вас была самая первая игра?

Японское пиво No.1 – Kirin либо Asahi. Ну а мне нравится Ebisu. [RT @Cb1zk1t](#): Какое японское пиво лучшее? У нас в России есть только Asahi.

Жизнь кипит и чирикает! Самый главный путешественник на этот раз – Ёсинори Оно: так увлёкся рассказами о своих поездках, что был пойман за язык на том, что собирается посетить Москву (а пиарщики так старались сохранить секрет до часа икс) в дни «ИгроМира». Всё тот же Твиттер даёт новые ответы: как зовут собаку Оно (Пурин-тян), почему он отменил предзаказ на Monsuter Hunter Portable 3rd (потому что купил Monster Hunter 3) и в какой куртке приедет в Москву. Скрытный Ямаути извиняется за перенос GT5, Харада продолжает раздавать твит-фанатам обои для рабочего стола с раритетными артами, нигде не появлявшимися прежде, Кодзима строчит в три аккаунта разом и порицает политику Обамы, а у Кейдзи Инафуне по прежнему нет твиттера...



@Kojima_pro
Kodjima Productions
официальный твиттер студии

RT @Kojima_Hideo: Тестирую Metal Gear Solid Arcade!



Согласно свежему Famitsu, тысячу человек спросили на TGS: «На какого разработчика возлагаете надежды?», и большинство ответило: «На Хидео Кодзиму»! Спасибо вам большое за такие отзывы. Кроме того, Rising занял четвертое место в рейтинге самых эффектных игр TGS и восьмое место в списке самых ожидаемых.

В свежем номере Famitsu центральный материал посвящён 3DS. В этом материале написано, что MGS Snake Eater привлёк больше всего внимания – первое место по читательским голосам!

Различия между японскими и западными разработчиками игр: японцы создают игровой мир, руководствуясь понятием красоты, европейцы и американцы – технологиями. Японцы «рисуют» мир, бережно прорабатывая каждую модель, каждую текстуру. Иностранцы делают упор на шейдеры, освещение, тени и эффекты – «программируют» игровой мир.

Решил сменить название одной игры, над которой мы сейчас работаем.



@Fumito_ueda
Фумито Уэда
отец ICO

Истина – в игре (гимн разработчика).

Так сказать, в честь юбилея... Манга, которая оказала большое влияние на ICO.



На фотографиях, которые я снял на iPhone, пропали все гео-теги... Эх...

Осенняя музыка – это Стиви Уандер. Как раз грущу: вчера на стоянке машину поцарапал.

Как раз хочу сходить. 19 лет не слышал их*. <http://bit.ly/9bwNgb>

(* По ссылке – новость о турне группы Primal Scream. – Прим. Ред.)

В свежем Famitsu – анонс LIMBO. Настала новая эпоха...

Снова хочу подражать на Vanilla Sky*. Это была бы, так сказать, моя лучшая ролевая игра!

(* Итальянская поп-группа. – Прим. Ред.)



@Kaz_Yamauchi
Кадзунори Ямаути
отец Gran Turismo

Спасибо, думаю, закончим даже раньше! RT @prehoge: Молодцы! Уложитесь там до конца года! @Kaz_Yamauchi: [предыдущая запись]

Прошу прощения за отсутствие записей. Внедряем новую сложную систему, требуется много сил. Простите. Подождите ещё немного...

Приносим извинения за задержку. Мне очень жаль, что так получилось.

Фото месяца

@Harada TEKKEN

Ох! Тонна твитов прям с утра! Ух ты!! Спасибо, эхеи. Ну, мне пора на совещание. Отвечу на пару вопросов после работы...



@Shinji_mikami
Синдзи Миками
отец Resident Evil

По качеству версии Vanquish для PS3 и 360 ничем не отличаются. Главное – играть тем контроллером, к которому привык.



@Mizuguchitter
Тецуя Мидзугути
отец Rez



Child of Eden попала на обложку EDGE! Исключительно приятная новость для всей нашей команды!

Наконец-то всё стало срастаться воедино. Child of Eden...

Сколько времени на неё ушло! А осталось всего 2,5 месяца!

Репетиция наконец-то закончилась. Сейчас в Шанхае 9.15. Сколько народу-то! Жуть! Спать охота...

Перенапрягся на прошлой неделе, полностью вымотался. Child of Eden. Сегодня



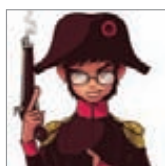
весь день приводил себя в порядок на природе. Постоянно хочется спать. Давно такого не испытывал.

Child of Eden, рабочее совещание, весь персонал.



@AkiraYamaoka
Акира Ямаока
продюсер Silent Hill

В Сан-Пауло все только и говорят, что «Damned! Damned!» Подумалось, у игр есть какой-то канал, по которому они распространяются на весь мир. И ещё странная мысль: мой долг – не допустить перекрытия этого канала. Долг всех людей.



Александр
Трифонов



Наталья
Одинцова

Shogun: Total War 2

Непросто в это поверить, но в этом году сериалу Total War исполнилось уже десять лет. В июне 2000 года малоизвестная британская студия, подвизавшаяся до тех пор в основном на симуляторах регби для Electronic Arts, выпустила Shogun: Total War – стратегию, породившую целый новый жанр, и у которой до сих пор так и не появилось достойных соперниц.

О б истории The Creative Assembly и всего этого замечательного сериала мы уже писали в номере 5 (278) за 2009 год, поэтому не будем снова вдаваться в воспоминания. Достаточно сказать, что на десятилетие Total War фанатам сделали шикарный подарок и анонсировали Shogun: Total War 2. Мы не могли пропустить такое событие и отпраздновали за подробностями прямо к разработчикам.

На презентации слово взял наш старый знакомец Киран Бриджден, менеджер Creative Assembly по коммуникациям («Русский журнал? Добро пожаловать!»). Основная идея Shogun 2 проста: разработчики захотели воплотить в новом выпуске все задумки, появившиеся за десять лет существования сериала, и решили, что лучшей площадкой для этого станет та игра, с которой все когда-то началось.

Empire брала масштаб: почти весь мир на глобальной карте, сотня с лишним наций, морские баталии, торговые пути, изучение технологий, сложная экономика... Shogun 2, на первый взгляд, – шаг назад почти по всем позициям. Одна лишь средневековая Япония как площадка для проявления полководческих талантов, восемь враждующих кланов, мало отличающихся друг от друга, никаких тебе караванов за шелками и пряностями в дальние страны.

Но можно ли мерить качество хорошей стратегии числом разнообразных солдатиков, доступных игроку? Пускай в прошлых частях нам и давали гораздо больший выбор войск, которые можно отправить на смерть ради высшего

блага, в Shogun 2 появились изменения поинтереснее, например, ролевые элементы!

Нам не терпится самим засесть за де-моверсию, но билд пока не готовы отдать на растерзание журналистам: остается смотреть, как Киран играет за клан Ходзё. На западе от Ходзё обитает враждебный клан Имагава, армия которого уже вторглась в соседские земли и на следующем ходу, скорее всего, доберется до города. Нужно это как-то предотвратить, и очевидный вариант – использовать армию. Но силы войск примерно равны, и в случае открытого столкновения Ходзё понесут больше потерь, чем хотелось бы. Чтобы уменьшить шансы противника на победу, Киран пускает в ход одного из своих агентов – ниндзю.

В Shogun 2 у каждого персонажа есть свое «дерево» навыков. Опыт накапливается благодаря успешно выполненным заданиям и выигранным сражениям – за каждый полученный уровень (он традиционно обозначается звездочкой) герою выдают очки, которые можно потратить на приобретение новых умений (или совершенствование уже имеющихся).

Наш агент поднатрел в ниндзю, искусстве убивать, и знает, как пользоваться экзотическим оружием. То есть, он знает, как расправиться с жертвами, но не особенно наловчился подкрадываться к ним или же уносить ноги с места преступления. Распределив очки, вы потом не можете все отменить и переделать – т.е. если вам из убийцы

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows
Жанр:
strategy, historic
Зарубежный издатель:
Sega
Российский издатель:
«1С-СофтКлуб»
Разработчик:
The Creative Assembly
Страна
происхождения:
Великобритания
Количество игроков:
до 8
Онлайн:
<http://www.totalwar.com/shogun2/>

ДАТА ВЫХОДА

I квартал
2011 года

**У КАЖДОГО РЕГИОНА ЕСТЬ СВОЯ
ОСОБЕННОСТЬ. ГДЕ-ТО ЛУЧШЕ СТРОЯТ
ЗАМКИ, ГДЕ-ТО КАВАЛЕРИСТЫ БЫСТРЕЕ.**

В клане Имагава и не подозревают, что на пути их армии – город, где скрывается один из ниндзя, работающих на Ходзё.



вдруг захочется сделать шпиона, пути назад не будет.

Так вот, у ниндзя есть несколько вариантов развития. Один – это стать шпионом, научиться собирать информацию, проникать во вражеские города, устраивать саботаж. Второй – стать убийцей. Вы создаете этих героев сами, определяете, чем они будут заниматься, прокачиваете их навыки – двух одинаковых ниндзя попросту не будет.

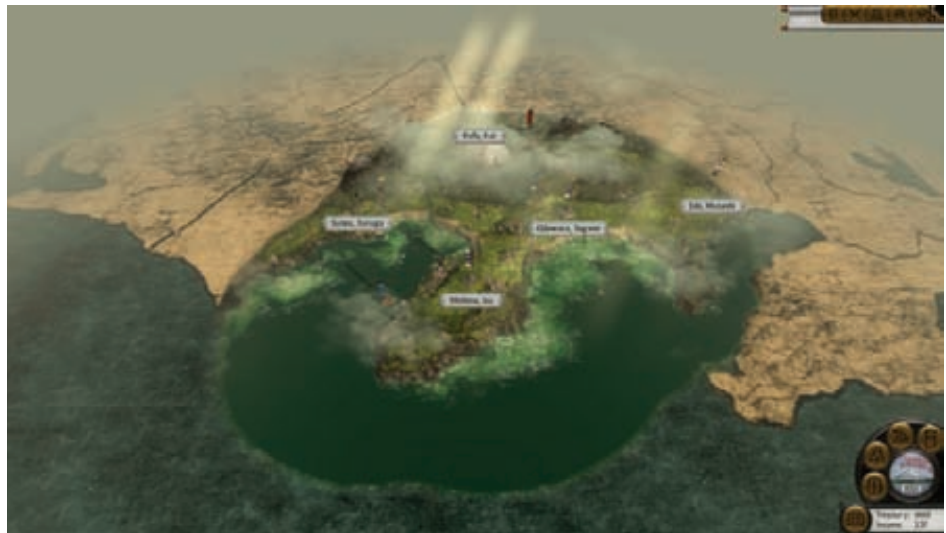
Итак, Киран отправляет агента на задание. Следует смешной ролик про то, как боец с трудом пробирается по лагерю, спотыкается об одного из спящих у костра воинов... Уф, вроде бы пронесло! Но тут другой воин, не просыпаясь, хватает его за ногу – будто мишку плюшевого тискает. Ниндзя кое-как высвобождается, добирается до генеральского шатра и убивает вражеского полководца. Небольшая деталь: действие происходит за пределами города и поэтому в ролике показан именно лагерь в открытом поле.

Итак, в результате удачного убийства произошло два события. Во-первых, у вражеской армии не осталось командира, так что она лишилась всех бонусов. Вообще теперь, если вы теребите генерала или агента, это бьет по вам очень сильно, потому что нельзя просто пойти и рекрутировать нового персонажа и быстренько набрать ему «звездочек» на слабеньких агентах противника или шайках повстанцев: вы тратите немалое время на прокачку своих подопечных. Вот и для вражеского клана смерть генерала – весьма ощутимая потеря.

Второе событие – ниндзя получает новый уровень за заслуги. Это открывает доступ к умениям более высокой степени в дереве навыков. Два очка Киран тратит, чтобы научить бойца лучше исчезать с места преступления. Остальные пути развития теперь закрыты, но это вполне согласуется с тем, под какие миссии будет заточен персонаж. Оставшиеся два очка уходят на прокачку навыка убийства, и в итоге у ниндзя больше шансов убить жертву и убраться живым с места преступления.

У каждого агента, как и у каждого юнита, есть своя «немезида» (про них можно почитать во встроенной на манер Civilization энциклопедии). Ниндзя, например, может убивать других ниндзя, генералов, гейш и монахов. Но и на

В случае, если морское сражение проходит поблизости от какого-нибудь острова, участникам схватки позволят высадиться на него и продолжить битву на суше.



него найдется управа – мецке, тайные полицейские, чья задача – обнаруживать убийц, арестовывать их и казнить. Поэтому Киран решает воспользоваться тем, что на севере обитает друженственный клан Такеда, и отправляет к ним своего агента: враг его там искать не будет.

Итак, вражеский генерал погиб, и теперь-то пора выпускать собственную армию. Со стороны Ходзэ – трехзвездочный генерал и 570 воинов, у Имагава – какой-то парень без звездочек и 420 солдат. «И у их командира даже шляпа уродская», – смеется Киран. Как и всегда в Total War, битву можно разыграть в реальном времени, но в

Вверху: Неисследованные участки карты представлены в 2D. По мере того, как «туман войны» рассеивается, ландшафт обогащается красками, деталями и объемом.

этом случае тратить на противника силы бессмысленно, так что Киран использует автоматический розыгрыш.

Генерал Ходзэ после победы получил уровень, и теперь нам показывают его «дерево» навыков. У военачальников доступных для изучения умений куда больше, чем у любых других агентов. Это потому, что героев такого типа под начальством игрока будет много: около шести или семи на протяжении всей кампании.

У генералов тоже два варианта специализации: быть прославленным воином или стать профессиональным администратором. Этому самураю придется стать мастером клинка, а все три призовых очка пойдут на искусство осады, потому что на следующем ходу Киран хочет захватить чужой город.

Он предлагает нам также взглянуть на систему управления кланом. Выглядит она как семейное дерево, будто в Rome: Total War. На самом верху вы, даймё, ниже – все ваши отпрыски. И видно сразу, что Такеда с Ходзэ дружат потому, что те выдали свою дочь замуж

Слева: Климат в Японии меняется от провинции к провинции: где-то зима будет более холодной, где-то лето – более жарким.



«ЕСЛИ ВАШИ ГЕНЕРАЛЫ УМИРАЮТ ОТ СТАРОСТИ, ТО, ВОЗМОЖНО, ВЫ ЧТО-ТО ДЕЛАЕТЕ НЕПРАВИЛЬНО».

за одного из их сыновей. Да еще и отдали своего сына в качестве заложника. Такие дипломатические обмены случались в Японии: если вы с другим кланом – хорошие союзники, то посылаете им своих детей в качестве заложников. И это еще и отличный способ избавиться от непочтительных детей-бунтовщиков.

Верность в Shogun 2 играет очень большую роль – как и следует ожидать от игры, которая рассказывает об этом периоде в японской истории. Верность тесно связана с честью. Можно сказать, что честь – то, что определяет рейтинг вашего клана в кампании. Действуете с честью – ваш ранг увеличивается.

Например, если какой-то генерал будет к вам особенно нелоялен, вы можете приказывать ему совершить сеппуку. Если генерал выполняет приказ, честь вашего клана возрастает, потому что люди видят, что по вашему повелению человек добровольно покончил с собой. А вот если генерал откажется, решит, что вы не заслуживаете такого доверия, то станет ронином, отделится от вас, да еще и часть войск уведет, и в центре ваших владений появится мятежная армия. Так что с сеппуку надо осторожнее.

Вдобавок, к нелояльным генералам могут наведаться вражеские полицейские или ниндзя и взятками склонить их на свою сторону. Например, у вас есть ниндзя, который очень искусен как шпион. Вы отправляете его во вражескую столицу и сразу видите, кого из сыновей в неприятельском клане тамошний дайме выбрал в качестве наследника. Дети, которых он обошел, будут в бешенстве, а значит, их можно попытаться переманить к себе. Подглядывать таким образом за политическими маневрами противника – действительно отличное подспорье в игре.

На верность персонажей можно влиять, вознаграждая их за успехи. Киран отмечает, что у генерала, вверенного его заботам, уже четыре очка



лояльности, и показывает, как можно увеличить этот показатель почти вдвое: назначить персонажа, например, военным министром.

Напоследок – о технологиях. Можно выбрать один из двух путей развития: «путь общества» или «путь бусидо». Двигаться можно по любому пути когда хотите и как хотите, никаких зданий вроде школ или университетов строить не нужно. У клана Ходзё в демо развиты управленческие бонусы – люди охотнее работают в полях, можно сделать побольше налоги, и поэтому их провинции более доходные, чем у врага. Но чтобы дожать Имагава, нужно развить навыки «бусидо». Киран тратит очки, чтобы через два хода построить школу для мечников и получить более хорошо обученные отряды.

А затем берет лодку и пускает ее вдоль побережья, чтобы посмотреть, что и кто еще скрывается в землях Имагава под покровом «тумана войны». Еще одна провинция... и армия. Если сокрушить, то Имагава

Вверху: Погода влияет на скорость передвижения войск, а заодно и на то, насколько быстро устанут солдаты.

падут, станут частью Ходзё. «Конечно, если вы захватите много территорий и присоедините к себе много семей, то превратитесь в угрозу для всех оставшихся кланов – и тогда Император прикажет всем нападать на вас, – поясняет Киран. – Тогда вам останется сделать всего несколько шагов – отбить эти атаки, добраться до Киото и вытребовать себе позицию сёгуна».

Но до этого момента осталось еще так много врагов, с которыми придется сражаться, и столько земель, которые можно захватить! **СИ**

«МЫ ПЫТАЕМСЯ И В ОБЫЧНЫХ СРАЖЕНИЯХ УВЕЛИЧИТЬ РОЛЬ ОТДЕЛЬНЫХ ЛИЧНОСТЕЙ – У НАС ЕСТЬ ЮНИТЫ-ГЕРОИ, КОТОРЫЕ ДЕРУТСЯ ВМЕСТЕ СО СВОИМИ ПОСЛЕДОВАТЕЛЯМИ»



Интервью

После презентации нам предложили задать накопившиеся вопросы «трем боссам» Shogun 2. Знакомьтесь: слева Джейми Фергюсон – ведущий дизайнер Shogun 2 и глава подразделения, отвечающего за дизайн битв, далее – Киран Бриджден, Джеймс Рассел – главный дизайнер Shogun 2 и других частей сериала, а также Кевин Мак-Дауэлл – бессменный ведущий художник Total War.



? Прошло столько времени с выхода оригинальной Shogun – десять лет! – и вот вы делаете продолжение. Что вы можете воплотить в жизнь теперь, что раньше не получилось бы?

К.М.: Сейчас у нас эпические схватки между самураями выглядят, как в кинофильме: зрелищно, драматично. Когда мы делали первую часть, то не могли настолько убедительно воссоздать дух сражений: ведь тогда юниты были представлены спрайтами. А теперь у нас трехмерные модели, и мы можем показать на поле тысячи воинов, не жертвуя качеством изображения.

Д.Ф.: Все последовавшие за первой Shogun выпуски Total War что-то меняли в облике сериала, и многие особенности Shogun 2 – результат этого развития. Во-первых, карта мира перестала быть эдакой доской для настольной игры – она выглядит более реалистично, по ней можно двигать войска, куда душе заблагорассудится. Во-вторых, у нас появились морские сражения. И, конечно, то, как сейчас у нас выглядят арены сражений, – следствие изменений, которые мы вносили на протяжении этих десяти лет в различные выпуски Total War. А еще мы значительно улучшили пользовательский интерфейс!

Киран Бриджден: *смеется* Вам стоило бы оставить опцию «включить оригинальный интерфейс» – получился бы такой хардкорный режим для истинных ценителей!

? Много ли в вашей команде тех, кто трудился над первой Shogun?

Д.Ф.: Довольно много. Например, креативный директор, Марк Симпсон, до сих пор трудится в Creative Assembly. И, не поверите, но создатель интерфейса по-прежнему с нами (все смеются). Хочу заметить, он проделал отличную работу в Shogun 2. И даже у мини-роликов тот же автор, что и в первой Shogun. Среди программистов тоже есть несколько подобных «аксакалов»...

К.Б.: Я думаю, где-то 10 человек, возможно чуть больше – из числа тех, кто приложил руку к оригинальной Shogun. Хочу заметить, что со многими из них мы сотрудничали и раньше.

Так, например, Джефф Ван Дик, автор саундтрека к первой Shogun (за который он, кстати, получил престижную премию BAFTA. – Прим. ред.), сочинял мелодии для Rome: Total War и обеих частей Medieval: Total War, и сейчас после перерыва снова сотрудничает с нами.

? За десять лет в сериале очень многое изменилось. Появились морские сражения, ролевые элементы. Представьте, что мы беседуем лет через пять после выхода Shogun 2. Как вы думаете, что в нем изменится?

К.М.: Когда мы начинаем работу над проектом, то в первую очередь задумываемся над тем, чего хотим добиться. И в случае с Shogun 2 мы решили воспроизвести не глобальные геополитические конфликты, а сосредоточиться на пределах власти внутри одной страны, далекой от Европы. Захотели показать одну культуру, но во всех деталях, и, соответственно, задумались над тем, как уделить отдельным персонажам больше внимания. Логичный шаг – ввести ролевую составляющую, чтобы геймеры управляли развитием героев и таким

образом привязывались к ним. Надеюсь, эта особенность им понравится и впоследствии приживется. Вообще мне кажется, что это очень интересный путь развития сериала – обеспечить большее «погружение» в происходящее, вывести на передний план отдельных персонажей.

Д.Ф.: Я согласен, мне кажется, что прошлым выпускам Total War чего-то подобного не хватало. Они предлагали упражняться в стратегии, но это все было несколько абстрактно, ваши генералы и войска оставались чем-то вроде фигур, которые предлагалось двигать по доске. Но историю делают люди, и думаю, мы больше не хотим забывать об этом.

? После Empire: Total War возвращение к Японии кому-то может показаться шагом назад: мол, раньше мы решали судьбу мира, а теперь должны ограничиваться одним государством. Что вы на это ответите?

К.М.: Я бы сказал, что мы пытаемся достичь большего, уменьшив масштаб. Карта-то по сути гигантская, не меньше, чем в Napoleon! Так как мы показываем всего лишь одну страну, то можем проявить больше внимания к деталям, более тщательно нарисовать какие-то мелочи в пейзаже. Вообще, наша цель – сделать так, чтобы геймерам было легко втянуться в процесс, освоиться с тем, как в Shogun 2 все устроено. Но вместе с тем не упрощать происходящее слишком сильно, предусмотреть множество возможностей. Мы, с одной стороны, уменьшаем число территорий, которое можно завоевать, а с другой, делаем имеющиеся провинции гораздо больше: ваши армии будут тратить целые месяцы, чтобы хотя бы добраться до врага.

? А Япония была первой страной, о которой вы подумали, когда захотели показать какое-нибудь государство во всех подробностях? Насчет России не размышляли?

К.М.: А у нас была уже Россия, в Napoleon.

Д.Ф.: Мы могли бы показать Россию, начиная с 9 века, думаю.



К.Б.: Да, было бы интересно. Киевская Русь, монголы, ммм...

Д.Ф.: Япония показалась нам естественным вариантом. У нас были другие кандидаты в нашем списке стран, про которые было бы интересно сделать игру, но должен сказать, что у них не было такого козыря, как очень сильная, многогранная монокультура.

К.М.: И мы определенно хотели отойти на этот раз от Европы. У Японии есть все, на основе чего можно сделать интересный выпуск Total War: колорит, эстетика, интересные юниты, эпические сражения, феодальная раздробленность, постепенное развитие технологии, вроде появления огнестрельного оружия. Она идеально подходит нам, и именно поэтому мы изначально остановились на ней, когда делали оригинальную Shogun.

? Религия играла большую роль в предыдущих Total War. Что вы предложите в этот раз?

Д.Р.: Мы предложим больше вариантов, чем в оригинальной Shogun. Мы показываем прибытие европейцев: они знакомят японцев с огнестрельным оружием, которое кардинально меняет принципы ведения сражений. И если вы пойдете на эту сделку, то в ваших провинциях постепенно начнут насаждать христианство, и тут события примут интересный оборот. Вы даже можете принять христианство – в истории Японии были даймё-христиане. Вы лишитесь определенных привилегий, например, не сможете создавать буддийских монахов-воинов, но получите и бонусы, вроде мушкетов и других ценных подарков от европейцев. Хочу заметить, что ружьями вы можете разжиться и другим способом: самостоятельно провести исследования и разработать эту технологию, таким образом сохранив верность буддизму. Это тоже исторически достоверный ход. Вдобавок, у нас будет представлена Икко-Икки – что-то вроде секты буддистов-фанатиков. Они участвовали во многих религиозных конфликтах того времени. И таким образом мы обеспечиваем интересную динамику: то вам нужно умасливать Икко-Икки, то позднее отношения с христианами налаживать. Религия глубоко интегрирована в игру: у Икко-Икки, например, будут собственные агенты, и они будут пытаться распространять это учение в ваших провинциях, так что вам нужно будет противопоставить им своих агентов-миссионеров.

Д.Ф.: Вам и дипломатию придется пустить в ход, налаживая отношения с Икко-Икки, ведь они могут объявить вам войну и натравить на вас соседей.

Д.Р.: А если вы решите принять христианство, вам нужно будет принять решение, разрушать ли буддийские храмы или нет. Но даже если вы их уничтожите, ваши подданные от этого все равно не перестанут сразу верить в учение Будды. Так что тут возможны очень интересные варианты развития событий.

? А как будут на этот раз выглядеть осады? Ведь японские

замки совсем не похожи на европейские.

Д.Р.: И мы очень рады, что это так! В Европе замки строились по принципу «по периметру стена, в центре город». И осады выглядели так: выбрать удобное место, начать долбить стену, пробить дыру, проникнуть через нее в город, ввязаться в гигантскую неконтролируемую драку и надеяться на победу. А в Японии структура замка совсем другая. У них часто случаются землетрясения, поэтому крепость возводили на каком-нибудь холме: делали несколько плато на разных уровнях, а чтобы не было оползней, укрепляли холм при помощи стен. На каждом плато строили по маленькому замку, которые состояли из множества комнат. Идея была в том, что враги могут пытаться штурмовать холм, но он весь представляет из себя гигантскую машину для убийства непрошенных гостей, усеян множеством ловушек. И вдобавок, поскольку крепость не представляет собой единое целое, вы в какой-то момент, находясь в позиции нападающего, можете оказаться в роли осажденного – потому что заняли какой-то из мини-замков, и вас теперь оттуда пытаются выбить бывшие хозяева.

Д.Ф.: Вам нужно бороться за контроль над ключевыми позициями в замке (например, храмами, которые дают бонус к боевому духу войск. – Прим. ред.), и это требует совершенно другого подхода, нежели прежние осады. Я бы сказал, что вам требуется чаще проявлять хитрость, потому что вы заметите, что и ваши соперники охотно используют разные уловки, отвлекающие атаки. То есть, все гораздо сложнее, чем просто подняться по стене и пробиться к центру укрепления.

Р. Д.: Да, это хороший пример того, как новая эра, новый сеттинг меняют условия боя, позволяют больше возможностей добавить. То же самое, кстати, можно сказать и о морских сражениях. Если в общих чертах, в Европе очень большую роль играло огнестрельное оружие: закидали друг друга ядрами, кто-то остался на плаву, кто-то нет. А японские корабли той эпохи больше напоминают плавучие замки. В каких-то много саму-

раев – они будут пытаться взять врага на абордаж, другие – с лучниками – более быстро передвигаются. Во взаимодействиях кораблей стало больше смысла, и от этого сами сражения стали интереснее. Вдобавок, мы теперь показываем, что битва на воде может продолжиться схваткой на острове. И главное, нет такого, что передвижения кораблей сложно контролировать: все очень понятно, логично и доступно и в то же время тактических возможностей стало больше.

? Скажите, а как вы добиваетесь большей реалистичности? Вот с экшнами все понятно: там приглашают специалистов по боевым искусствам, каскадеров для захвата движений. А вы что делаете? У вас вот рядом с офисом есть большое поле – неужели вы на нем битвы воспроизводите?

К.М.: Мы тоже используем motion capture, приглашаем специалистов из британской ассоциации кендоистов.

Д.Ф.: Я бы даже сказал, что у нас все более реалистично, чем в экшне, потому что в них не нужно соблюдать абсолютную достоверность.

Д.Р.: Но и тактику ведения боев мы тоже тщательно изучаем, чтобы убедиться, что все юниты у нас ведут себя так, как положено, и что их сильные стороны отображены надлежащим образом. Не думаю, что есть игра, которая так же удачно, как наши, показывает столкновения тысяч солдат – так, чтобы каждый юнит при этом выполнял какой-то индивидуальный прием независимо от остальных представителей того же класса. Это то, что делает Total War более реалистичной.

? А вы не хотели сделать консольные версии ваших игр?

Д.Р.: Конечно, мы задумывались над этим. Но каких-то конкретных планов у нас сейчас нет. Если вы решитесь сделать консольную версию, то нельзя просто портировать PC-вариант. Да и у игроков запросы и ожидания другие. Мы очень хотим сделать что-нибудь для других платформ, но нужно, чтобы такая Total War соответствовала тому, что люди ждут от игр для этих платформ. **СИ**



ЭВОЛЮЦИЯ ИЗОБРАЖЕНИЯ НА ВАШЕМ МОНИТОРЕ

LED-монитор LG E50VR с инновационной технологией SUPER⁺ Resolution* — новый шаг в эволюции качества изображения. Теперь Вы сможете смотреть фотографии, видео- и DVD-фильмы стандартного разрешения в HD-качестве даже на полном экране. Встроенная функция Dual Web** позволит Вам разделить экран на 2 рабочих стола, а подставка-трансформер поможет удобно установить монитор в любом месте. Наслаждайтесь потрясающе реалистичным и ярким изображением, ведь Ваши глаза достойны лучшего.

НА ГРАНИТЕХ ЭВОЛЮЦИИ



Монитор LG E50VR
www.lg.ru



Двойной экран



Высокий контраст



Изображение
высокого
разрешения



Мультимедийный
интерфейс
высокой четкости



2 способа установки

Информационная служба LG Electronics 8-800-200-76-76 (бесплатная горячая линия по России), www.lg.ru

* Супер⁺ Разрешение

** Dual Web

*** Постигнуть неизвестное

PC

PS3

XBOX 360

ДАТА ВЫХОДА
08.03.2011 (США),
11.03.2011 (Европа)



Движок был улучшен, графика подверглась глобальному редизайну. Огры и хурлоки изменились не в лучшую сторону.



Илья Ченцов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
role-playing, action-RPG
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
BioWare
Страна происхождения:
Канада
Мультиплеер:
нет

Dragon Age II

Оригинальная Dragon Age, кроме всего прочего, продемонстрировала, как тяжело RPG с сильным тактическим креном усидеть на двух стульях: консольном и «писишном». Владельцы мышек и клавиатур получили возможность взглянуть на поле боя с высоты птичьего полета, а также широченную панель быстрого доступа, где нашлось место и навыкам, и лечебным зельям. «Боксерам» и сонбиям тем временем приходилось созерцать мужественную спину своего героя и рыться во вложенных меню для совершения простейших действий. В сиквеле это безобразие решили прекратить и повернуться, наконец, лицом к консольщикам, как к более состоятельной аудитории.

Хотя компьютерная версия Dragon Age: Origins была лучше и краше приставочной, проблемы (или, скажем так, особенности) боевого режима присутствовали и в ней: действие происходило вроде бы в реальном времени, а вроде бы и по ходам, так что «заказанные» действия выполнялись с задержкой, а вражеские атаки, с другой стороны, настигали наших героев, даже если те успевали убежать из зоны поражения.

Перед выходом сиквела разработчики сериала решили, приняв стратегию Питера Молинье, начать новую критикувать предыдущую серию: «Да, мы знаем, что вас раздражало «стояние в очередях» в ожидании возможности засветить огру промеж рогов. Так теперь же у нас будет новое отзывчивое управление, практически как в экшне! Просто нажмите А, чтобы взмахнуть мечом!» Ве-

дущий дизайнер сериала Майк Лейдло сыплет звонкими фразами: «Я хочу, чтобы каждый раз, когда я нажимаю на кнопку, происходило что-нибудь крутое! Думайте, как генерал, сражайтесь, как спартанец!» Генерал-спартанец? Правильно ли я услышал здесь отсылку к God of War?

Но Лейдло на этом не останавливается: «Да, в первой Dragon Age вам часто приходилось брать ненужные таланты, чтобы получить по-настоящему полезные, мощные и интересные. Но теперь-то у нас будут не линейки, а дерево, так что до одной способности можно будет добраться несколькими путями». Хм, кажется, термин «дерево» как раз предполагает, что из корня в любой узел можно добраться одним способом. Но даже если отвлечься от терминологии, в таком «дереве» все равно будут промежуточные умения, и наличие множественных путей лишь означает, что мы сможем



Умения можно будет прокачивать и «вглубь», делая их мощнее.



выбрать «менее ненужные» таланты. Тут дело не столько в структуре схемы развития, сколько в том, как конкретно она будет заполнена – в общем-то, и в оригинальной Dragon Age ощущение, что нас заставляют брать ерунду, чтобы открыть что-нибудь хорошее, возникало нечасто.

Дизайнер тем временем продолжает посыпать голову пеплом, одновременно суля золотые горы: «Ваши товарищи по оружию больше не будут «мешками хитпойнтов», а наконец-то смогут постоять за себя в бою». «Мешки хитпойнтов»? Такими жестокими словами не бросались даже критически настроенные рецензенты. Не пытаются ли разработчики выставить старую игру хуже, чем она есть, чтобы новая – того же качества – выглядела на ее фоне более выигрышно? Не для этого ли нам скормили ужасный аддон «Охота на ведьм», превративший последнюю встречу с Морриган в одно большое разочарование? Не лучше ли было, скажем, выпустить патч, убирающий (хотя бы опционально) задержки в бою и делающий членов команды более умными?

Понятно, что стряпать патчи экономически невыгодно – за деньги-то их не продашь. Однако и дополнения (хоть попадались среди них и достойные) вечно клепать нельзя. Квантовый скачок все же был необходим – хотя бы для того, чтобы «консолидировать» игру. Про первый шаг – более экшн-ориентированные бои – я уже рассказал, второй связан

с внутриигровыми диалогами. Их подогнат к стандартам сериала Mass Effect – вместо полных фраз нам покажут «краткое содержание» возможных вариантов, а чтобы выбрать было легче, каждую опцию снабдят значком, поясняющим ее эффект: например, попытка договориться по-хорошему будет помечена оливко-

Вверху: Ведьма Флемет на этот раз явится в образе дракона и попросит... передать посылочку. Или это тоже придумки Варрика?

На ведьм? Неохота!

Кто из нас не хотел узнать, что стало дальше с Морриган и ее демоническим ребенком? Выхода дополнения, посвященного их судьбе, мы ждали даже с большим нетерпением, чем сиквела. Но увы, семибаксовый аддончик Witch Hunt оказался мизерным по хронометражу и забавованным, а о судьбе молодой ведьмы и ее сына там говорилось немного: да, она родила сына; да, жива сама; да, дитя в надежном месте. Для сравнения – Valve для аналогичного «задела под сиквел» просто выпустила бесплатное обновление к Portal, меняющее концовку игры.



вой ветвью, агрессивная реплика – сжатым кулаком, а шутка – улыбающейся маской. При этом на некоторые фразы можно будет ответить аж десятью способами (героя еще и озвучат). Разумеется, ваш выбор будет непосредственно сказываться на дальнейшем развитии сюжета, и это притом, что история подается в ретроспективе. Представьте себе видеорецензию, где популярный игровой журналист рассказывает про God of War III, как там Кратос грозит богам кулаком и всех зверски мочит, потом замените кудрявого юношу на гнома по имени Варрик, а Кратосу добавьте одежды и волос – и получите Dragon Age II.

ИСТОРИЯ НАЧИНАЕТСЯ С РАЗОРЕНИЯ ДЕРЕВЕНЬКИ ЛОТЕРИНГ – ОРДЫ ПОРОЖДЕНИЙ ТЬМЫ СТИРАЮТ ПОСЕЛЕНИЕ С ЛИЦА ЗЕМЛИ, И СЕМЬЯ ХОКА ОКАЗЫВАЕТСЯ СРЕДИ БЕЖЕНЦЕВ.



Из грязи – в князи

Да, сказание о сером страже завершилось (возможно, он даже умер, пожертвовав собой). Происшедшее в Dragon Age: Origins, а равно и в некоторых дополнениях, в частности, Awakening, будет влиять на события сиквела, но вот играть за ставшего уже родным, прошедшего огонь и воду и прокачанного до максимума персонажа нам не дадут. «Кратос с волосами» – это наш новый протагонист, Хок (Hawke). Его история начинается с разорения деревеньки Лотеринг — как вы помните, орды порождений тьмы стирают поселение с лица земли вскоре после того, как его покидают герои Dragon Age: Origins, и семья Хока оказывается среди беженцев. Однако его путь лежит не в Денерим, а далеко на север, в портовый город Киркуолл, который благодаря своему стратегическому положению постоянно служит яблоком раздора для сильных мира Тедас. И хотя Хок так же неистов в бою, как его древнегреческий, э-э, коллега, он гораздо менее мизантропичен и способен работать в команде. Поначалу его соратниками будут брат-воин и сестра-волшебница, а дальше – как обычно, кто придется (романтические отношения обещаны).

Заметим, что дикшаарый бородач – лишь «образ по умолчанию», используемый в рекламных материалах, на самом деле на его месте может быть и девушка-красавица. Хоку можно выбрать пол и настроить внешность, а также взять класс из стандартного списка «вор-воин-маг». А вот происхождение и раса фиксированы. Только человек может стать героем Киркуолла.

Игра словно дразнит дрожащих над спойлерами геймеров – ведь к моменту ее начала путь Хока уже пройден, он – легенда, и все его свершения нам придется повторить задним числом. Действие Dragon Age II охватит десятилетний период – к счастью, не в реальном времени. Как в любой брутальной легенде, нас не будут утомлять подробностями быта: кому охота слушать о том, что герой пошел в лавку и купил десять пузырьков лечебного зелья, а потом



А вам какой Хок больше нравится – мальчик или девочка?

ушел в запой на неделю? В истории, которую поведает гном Варрик, останутся только самые яркие события, еще и приукрашенные неумной фантазией рассказчика. «Крутое» будет происходить на каждом шагу: враги, вышибленные из сапог молодецкими ударами Хока, будут взрываться фонтаном кровавых брызг или шинковаться в капусту, анимации жестокого добивания появятся даже у магов, а некоторые монстры будут такими огромными, что гному даже откажется верить его собеседница – и придется нам ждать, пока они проспорятся. Дело-то нештучное – мир, опять-двадцать пять, на пороге войны, церковь Создателя в руинах, и только Хоку под силу восстановить статус-кво. Чтобы найти героя, нужны факты, а не выдумка – но разве можно удержаться, если речь идет о живой легенде?

Скоро сказка сказывается...

Подача сюжета через обрамляющее повествование – не новость (вспомним хотя бы Assassin's Creed), но для классической RPG в стиле BioWare такой подход может означать два положительных момента: во-первых, есть повод избавиться от скучных забегов

ДЕЙСТВИЕ DRAGON AGE II ОХВАТИТ ДЕСЯТИЛЕТНИЙ ПЕРИОД – К СЧАСТЬЮ, НЕ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ.

по кишечнообразным подземельям, как не стоящих внимания рассказчика; во-вторых, поскольку события будут сильнее разнесены во времени, можно будет отслеживать более «долгоиграющие» последствия принятых героем решений. Опять же и прокачка будет выглядеть уместно – за две пятилетки действительно можно многому научиться. Однако свободы передвижения по миру при таком раскладе будет еще меньше – фактически, главы гномьей саги станут набором миссий, и вернуться в уже пройденные локации вряд ли позволят – разве что «несколько лет спустя». История Хока может стать увлекательным, полным сражений, интриг и опасных приключений романом – или скучнейшими анналами. Отчасти, конечно, это зависит от игрока – но будем надеяться, что и гном-сказочник не подкачает. **СИ**

Внизу: Оказывается, Стэн из Origins был нетипичным представителем расы кунари – обычно они рога. В Dragon Age II эти таинственные последователи религии кун сыграют гораздо более значительную роль.



САМАЯ
ЯРКАЯ
ЩУПЕР
ГОДА!

СТРАНА
ИГР



VANQUISH™

ИГРА ОТ СИНДЗИ МИКАМИ, СОЗДАТЕЛЯ СЕРИИ RESIDENT EVIL

РЕКЛАМА

18
www.pegi.info

Developed by PLATINUMGAMES INC.



PS3

PlayStation Network

XBOX 360

XBOX LIVE

SEGA®
www.sega.co.uk

© SEGA, SEGA, the SEGA logo and VANQUISH are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. "PS", "PlayStation", "PS3" and "X" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All rights reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

Справа: Судя по обещаниям, Рули окажется едва ли не самым живым городом за всю историю JRPG: NPC должны ходить по своим делам и обращать внимание на героев, а вокруг постоянно должно что-то происходить.



Сергей Цилюрик



» The Last Story

Хиронобу Сакагути – человек, которому жанр JRPG обязан если не появлением на свет (тут его на годик опередил Юдзи Хорио), то популярностью на Западе – точно. Впервые за 18 лет легендарный разработчик занимает должность режиссера – какова же она, его «Последняя история»?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

Wii

Жанр:

role-playing, console-style

Зарубежный издатель:

Nintendo

Российский

дистрибьютор:

«ND Видеоигры»

Разработчик:

Mistwalker

Страна

происхождения:

США, Япония

Мультиплеер:

нет

ДАТА ВЫХОДА

27 января
2011 года
(Япония)

Иронично, не правда ли? Лучшие части Final Fantasy – детища Сакагути – создавались под руководством других людей. Единственный раз со времен Final Fantasy V, когда он-таки сел в режиссерское кресло, на свет появился фильм Final Fantasy: The Spirits Within, разочаровавший и фанатов игросериала, и кинокритиков, а заодно и утопивший Squaresoft. Поэтому сейчас, в 2010-м, когда игры далеко ушли вперед от того, что считалось приемлемым в «Золотой век» JRPG, и тем более уж от уровня FFV, заявления Сакагути о том, что он вкладывает в новый проект все свои эмоции, не могут не вызвать опасений.

Тем не менее, то, что на данный момент известно о The Last Story, скорее обнадеживает, чем наоборот. Центральная локация игры – город Рули, расположенный на одноименном острове. Прообразом его дизайна послужили небольшие города Франции

и Италии, и на артах он выглядит великолепно – как будто игру делает не Сакагути, а его друг и коллега Ясуми Мацуно (а большего комплимента JRPG сделать невозможно). Да и в целом сеттинг стремится к аутентичной средневековости. Вот и герои, вольные наемники, жаждут однажды стать королевскими рыцарями, уважаемыми и богатыми. На пути к успеху им наверняка достанется какая-нибудь волшебная сверхсила (и все испортит), но пока что все выглядит вполне в рамках приличного. За эти рамки иногда переступает дизайн персонажей: он очень хорош, но для столь умеренного сеттинга местами слишком уж вычурен. Этим, впрочем, грешат многие JRPG.

Практически все представленные на данный момент персонажи – члены одной группы наемников: названный почему-то женским именем Эльза протагонист-сирота; глава банды Кварк, играющий роль эдакого старшего братца Эльзы; рыжая бестия Сейрен, не лезущая за словом в кар-

ман, но внимательная по отношению к друзьям; юный, но уже одноглазый маг Юрис; владеющий ледяной стихией Шакал; наконец, любящая лес Манамия, помогающая команде лечущими заклинаниями. Единственная, кто не входит в состав банды, – Канан, главная героиня; ее наряд говорит о более высоком происхождении, нежели у мальчиков на побегушках. Как знать, быть может, она станет их работодателем?

Говоря о героях, Сакагути делает акцент на их взаимоотношениях: игра должна прямо-таки изобиловать диалогами, в которых будут раскрываться характеры персонажей. Основная масса болтовни будет происходить не в отдельных сценках, а прямо по ходу игры – например, в перерывах между битвами или во время бега по какой-нибудь локации. Они-то должны быть действительно большими – город Рули, например, настолько обширен, что, гуляя по нему, можно будет запросто заблудиться. Хочется надеяться, что,



Обратите внимание: целых пять человек в боевой команде! От AI, выходит, будет зависеть очень многое.

Сакагути + Nintendo = <3

Как справедливо подметил президент «Большой N» Сатору Ивата, многие «считают, что Сакагути и Nintendo слишком далеки друг от друга». Действительно, поскольку мировую популярность сериал Final Fantasy обрел на консолях от Sony, уход создателя FF от Square Enix к Microsoft совсем уж упреками фанатами был воспринят как предательство. Впрочем, сам Сакагути считает, что до The Last Story он «ехал не на той волне» – и поэтому особенно рад широким возможностям, которые для него открыло сотрудничество с Nintendo. А последняя тем временем как раз озабочивалась недостатком масштабных эксклюзивных RPG на своей домашней консоли – и вот вслед за Xenoblade от Тецуи Такахаси следует еще один проект, готовый посостязаться с HD-собратьями.



как и в Xenoblade, переходы между локациями будут плавными и незаметными, а мир игры – целостным.

«За все 23 года я лишь трижды ставил геймплей на первое место», – говорит Сакагути. Вначале – создавая каноны жанра в первой части Final Fantasy, затем – планируя перенос процесса в 3D при разработке седьмой, и, наконец, сейчас, в The Last Story. Это обнадеживает: недавние JRPG от Сакагути были слишком традиционными, а это для не успевающего идти в ногу со временем жанра далеко не комплимент. В «Последней истории» можно видеть заметные потуги сделать игровой процесс более глубоким и динамичным: так, боевая система будет сочетать в себе и экшн, и тактическую составляющую, и даже стелс.

Обещаются разрушаемые объекты, обилие укрытий и значительные масштабы битв. Из уже заявленных особенностей системы – возможность Эльзы танковать, собирая с помощью соответствующего умения внимание всех врагов на себя и тем самым обеспечивая хрупким магам безопасность во время подготовки заклинаний. Определить, кто из участников боя на кого «целится», можно по линиям, соединяющим юнитов, – точь-в-точь как в Final Fantasy XII. Поскольку бой проходит в реальном времени, а

Вверху: Герои стоят спина к спине не зря – слишком уж много между ними различий: и в характерах, и в происхождении, и в стремлениях. Причем вот только тут тигр?

Справа: Динамика боев хорошо видна уже в первом трейлере: герои блокируют, перекачиваются, стреляют из-за укрытий, кооперируются для составления цепочки атак.



Вверху: Поскольку действие The Last Story происходит на острове, вода нам будет встречаться очень часто: весь город испещрен каналами, не говоря уже об открытом море. Воздушные корабли из ранних игр Сакагути, надо думать, полностью заменят корабли обычные.

Энтузиасты с нашего форума пристально следят за The Last Story и переводят на русский все относящиеся к игре новости, а также посты блога Хиرونобу Сакагути (сам он не остался относительно этого в неведении и, заглянув на форум, очень умилился). Не проходите мимо и вы: <http://forum.gameland.ru>, раздел Wii, тема The Last Story.



контролировать можно только одного персонажа, возникает резонный вопрос – насколько гибкой будет настройка моделей поведения остальных членов партии?

The Last Story – проект, вне всякого сомнения, многообещающий. Над его создателями, как и в случае с Xenoblade, не висит необходимость создания безусловного мегахита для всех аудиторий разом. Nintendo, однако, не только спонсирует, но и курирует проект, что тоже многого стоит. Быть может, именно под ее давлением и Та-

кахаси, и Сакагути при разработке во главу угла поставили геймплей?

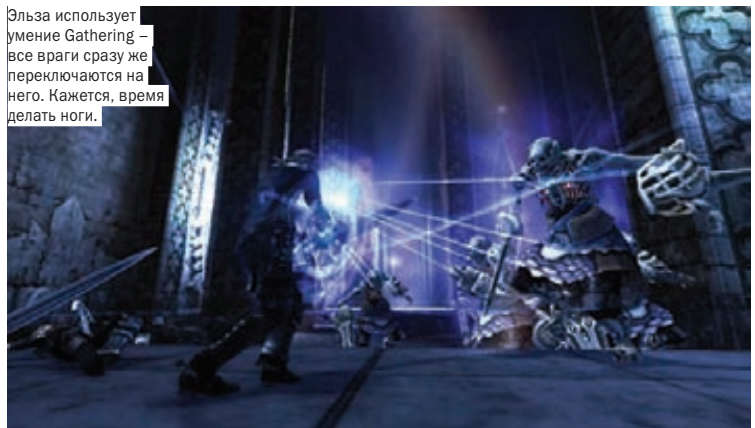
The Last Story – это еще и проверка Хиرونобу Сакагути на профпригодность. Действительно ли он способен сделать что-то новое? Сможет ли он рассказать интересную историю, да еще и подать ее грамотно? Появится ли в его игре, наконец, боевая система, которую можно будет заслуженно хвалить? «Если игра провалится, мне придется уйти в отставку», – сказал он, смеясь, в завершении проводимого Сатору Иватой интервью. Я бы на его месте не смеялся. **СИ**

БОЕВАЯ СИСТЕМА БУДЕТ СОЧЕТАТЬ В СЕБЕ И ЭКШН, И ТАКТИЧЕСКУЮ СОСТАВЛЯЮЩУЮ, И ДАЖЕ СТЕЛС.

А вот на этом арте парочка протагонистов уже, очевидно, весьма-таки сблизилась. Что там у них в руках? Половинки волшебного кристалла? Сакагути, скажи, что я не прав!



Эльза использует умение Gathering – все враги сразу же переключаются на него. Кажется, время делать ноги.



Хочется процитировать что-нибудь про Человека, смело противостоящего Природе, — из «Арии» или там Визбора, но внутренний цензор запрещает эклектику в подписях к картинкам.



Вверху: Эрик Шайи, скромный креативный директор игры про бога. **Внизу:** Гийом Брюнье отвечает за божественное качество игры.



Святослав Торик

» From Dust

Отношение к терраформингу в реальном времени у разработчиков видеоигр очень осторожное. «Периметр», SimCity 4, Maelstrom да отмененная «Атлантида» — маловато за десять лет. Французы из Ubisoft планируют преломить ситуацию, обещая показать «современный взгляд на симулятор бога».

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360,
PlayStation 3, PC
Жанр:
strategy, real-time,
fantasy
Зарубежный издатель:
Ubisoft
**Российский издатель/
дистрибутор:**
отсутствует
Разработчик:
Ubisoft Montpellier
**Страна
происхождения:**
Франция
Мультиплеер:
отсутствует

ДАТА ВЫХОДА
Весна 2011

Огонь дает тепло и вкусную жареную пищу, однако вышедший из-под контроля, он способен навлечь немало бед (ох уж этот август). Вода — это простейшее вещество, без которого не могут существовать ни люди, ни звери, ни птицы; но в громадном своем объеме она может загубить не один десяток душ. Таковы законы природы, и это прекрасно понимает дизайнер Эрик Шайи, известный нам по приключенческой аркаде Another World и амбициозному платформеру Heart of Darkness. Собственно, с момента выпуска последнего в 1998-м Эрик канул в первозданный хаос неизвестности, периодически выбрасывая на упорядоченную поверхность крупинки информации: вот он на пару с вольным программистом создает бесплатную GBA-версию Another World, а вот он запускает ее HD-ремейк, но уже платный и для PC. Метания бесплотного духа по пустоте закончились в 2005-м, когда Эрик зая-

вился на конференцию разработчиков игр и обвинил присутствующих в недостатке креативности. На следующий год он пришел в головной офис Ubisoft и предложил относительно новую игровую концепцию. Боссы и менеджеры расклевывались долго: Шайи утверждает, что реальная работа началась только в 2008-м. Но зато началась!

Суть и форма игры From Dust так же расплывчаты, как и ее возможности. По трейлеру, выпущенному к E3, и по технодемке с Gamescom складывается впечатление, что разработчики просто готовят движок, минимальную основу, на которой можно будет создавать полноценные игры. Об этом свидетельствует и то, что игра выйдет не на дисках, а исключительно в онлайн (так дешевле и рисков меньше), а если дело пойдет хорошо, говорит Эрик Шайи, то можно будет и мультиплеер прикрутить, и редактор уровней, и все, что пожелаете.

Но вообще, первые секунды, пока не объявили платформу (XBLA, PSN и

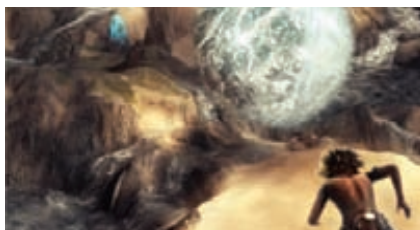


некий цифровой релиз для PC), мысль крутилась на полную катушку: судя по концепту, From Dust — это ошутимое переосмысление Populous, первой игры Питера Молинье, дизайнера с той стороны Пролива. Опосредованное управление диким племенем от лица божественной сущности и мощный терраформинг вместе дали потрясающий эффект в 1989 году. Однако божественные заклинания, мирное развитие и военные столкновения остались там же, поскольку FD фокусируется именно на борьбе со стихией. По сюжету, некий всеведущий и более или менее всемогущий бог услышал молитвы погибающего экваториального племени с тектонически нестабильной планеты и спустился полюбопытствовать, а заодно разгрести бардак-другой. В итоге он теперь, как дед Мазай, — целиком и полностью отвечает за своих темнокожих зайцев.

Управление твердью земной совершается интуитивно, без участия интерфейса-посредника (в Populous, помнится, UI занимал две трети экрана): курсор просто захватывает все, что плохо закреплено на поверхности, а дальше уже игрок решает, что с этим делать. Можно изъять отдельную пальму и, размножив ее по песчаной площади, превратить пустыню в тропи-

Перст божий

У высшего существа — то есть, игрока — есть свой аватар в мире From Dust. Это полупрозрачная сфера, которая заполняется тем веществом, которое она «поднимает» с поверхности. Подконтрольное племя поклоняется шару, а особа, приближенная к трансцендентальному, назначается любимым шаманом и проводником божественных идей. В случае необходимости (впрочем, на этой планете случаи необходимости быстро превращаются в тенденцию) шаман приказывает всему племени вооружиться бубнами и исполнять ритуальные танцы от заката до рассвета, пока не полегчает. Что будет, если не полегчает, — пока неизвестно, но скорее всего, надежда на высшего защитника умирает последней, вместе с туземцами, заваленными лавой, залитыми водой или унесенными ураганом.





В ОТЛИЧИЕ ОТ BLACK & WHITE, МЕНЕДЖМЕНТ ПЛЕМЕНИ КАК ТАКОВОЙ ОТСУТСТВУЕТ, РАВНО КАК И ДЕЛЕНИЕ ПОСТУПКОВ НА ХОРОШИЕ И ПЛОХИЕ.

ческий лес с двухсекундным транзитом в саванне (растительность в этом причудливом мире достигает нужного размера в считанные мгновения), главное не забыть накапать озерцо неподалеку, а то ведь подохнут, болезные. Можно выхватить кусочек лавы из разбушевавшегося вулкана да уронить ее на те самые пальмы, чтоб увидеть там пожар в джунглях в час ночной. Можно поднять ввысь неприступные скалы или, наоборот, проложить Большой Каньон на ровном месте. До непосредственно тектонических плит докопаться From Dust не позволит, но все входящее в земную кору – целиком и полностью к услугам Властителя Джойпада.

У игры, однако, будут и вполне определенные цели. Они поставляются посредством заданий, примерно как в Black & White 2: уха божества достигает очередная молитва туземца, попавшего в беду, – и новоявленный Яхве уже спешит на помощь. На Gamescom показывали следующую демоверсию. На деревню медленно, но верно надвигается цунами. Остановить его божественная длань почему-то не может, для этого необходимо, чтобы один из воинов племени добрался до истукана в горах и коснулся его, получив в свое распоряжение мистическую силу. Подобно легендарным леммингам, туземец упрямо движется вперед, и задача игрока – обеспечить ему безопасный проход, возводя холм в качестве моста через овраг, засыпая бурную реку доброй пригоршней песка и создавая прямой путь к цели. По возвращении в деревню воин делится полученным знанием, и вооруженная заклинанием толпа высыпает на берег. К такому

мощному аргументу неумолимая «причальная волна» не может не прислушаться, и она огибает деревню. Туземцы радуются, все счастливы.

И так пятнадцать раз подряд всю божественную кампанию – по каждому маломальскому капризу природы. В отличие от Black & White, менеджмент племени как таковой отсутствует, равно как и деление поступков на хорошие и плохие. Сюжетная мотивация – одна на всю игру: оказывая услуги от лица всевышнего, необходимо помочь подотчетному народу восстановить память предков, которые в древности успешно давали отпор лишним миллиметрам ртутного столба, да по какой-то причине растеряли весь свой климатический инструментарий. По окончании кампании, надо полагать, туземцы радостно забудут своего вседержителя – ладно, не впервой.

Вверху: Как бы разработчики ни открещивались от Black & White, без ее упоминания ни один обзор не обойдется.

Внизу: Все туземцы носят маски – это часть той силы, которую они передают по наследству. Она необходима для постижения заклинаний, которые можно противопоставить буйству природы.

В качестве основы игра использует LyN – это следующее после JADE поколение внутренних игровых движков Ubisoft. Его гибкость легко проследить по тайтлам, в которых он используется: Rabbids Go Home, Red Steel 2, Turtles in Time Re-Shelled и пока еще не вышедшая мультиплатформенная Beyond Good & Evil 2. Однако вся симуляция физических законов, по словам продюсера игры Гийома Брюнье, создается с нуля. Как и прочие амбициозные разработчики, создатели From Dust хотят видеть в игре большое количество захватывающих дух взаимосвязей: вода тушит огонь, камни разбиваются на правильные осколки, земля впитывает влагу, ветер гонит волну и так далее. Остается только надеяться, что эти ньютоновские радости не станут единственным достоинством игры. **СИ**



Метко запущенная ракета может не только помочь избавиться от противника, но и разрушить деревянный мост.



Эти ядерные боеголовки собираются напасть!

Натану Спенсеру – секретному агенту и просто усатому рыжему деду с биомеханической рукой – предстоит предотвратить угрозу запуска ядерных ракет и расправиться с генералом Сабю, злодеем, вознамерившимся весь мир поставить на колени. Но прежде чем ликвидировать нового лидера террористов (раньше это, впрочем, была организация другого толка), ему придется пройти множество, кажется, никак не связанных между собой локаций и сломать ковши разным боссам-бульдозерам. То есть, было бы хорошо, если бы главные противники на уровнях в сиквеле оказались такими же интересными, как и в первой части. Но пока в этом уверенности нет.



Евгений
Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox Live Arcade,
PlayStation Network
Жанр:
action-adventure,
platform
Зарубежный издатель:
Sarcasm
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Fat Shark
Страна происхождения:
Швеция
Мультиплеер:
co-op, online

ДАТА ВЫХОДА

I квартал
2011 года

› Bionic Commando Rearmed 2

Натан Спенсер возвращается! Снова. Не успели мы соскучиться по герою с биомеханической рукой – или оправиться от последней встречи с ним, тут уж все от личных впечатлений зависит – как Сарсом спешит показать очередную игру с его участием.

История такая: два года назад в Сарсом попробовали воскресить давно забытый сериал Bionic Commando, причем работа велась сразу по двум направлениям – одна команда создавала скачиваемый римейк, другая – игру для домашних консолей и PC. Римейк получил маркер Rearmed в названии и оказался отличным поводом вспомнить детство, познакомиться с классикой жанра и потратить лишние десять долларов. А вот «полноценный» новый выпуск в приличном обществе лучше не упоминать, и причин тому набралось так много, что даже компания-разработчик вскоре была закрыта. От стыда сгорели, не иначе.

Но отказываться от Bionic Commando Rearmed никто не собирался, поэтому анонс сиквела нашумевшего платформера не стал такой уж большой неожиданностью. Скорее, вызвал одобрение. Удивлены геймеры оказались другим: во-первых, главный герой отрастил усы и стал чуть более рыж, чем раньше, а во-вторых – научился прыгать. Это Спенсер-то! Прыгать! Человек, который лестничный пролет-то всю жизнь преодолевал, прицепившись механическим крюком к потолку, чтобы потом подтянуться на тросе, в первом же трейлере демонстрирует превосходную физическую форму и готовность перебираться с одной платформы на другую классическим способом – прыжком. Ать-два! Святотатство, Сарсом!

Конечно, нововведением в сиквеле станет не только умение отталкиваться ногами от земли. Арсенал героя будет существенно расширен (кажется, кто-то запрашивал напалм?), однако

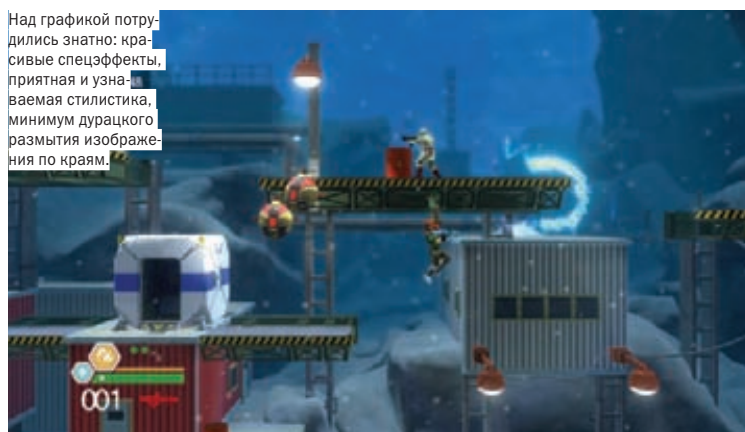
разработчики в этом плане не спешат раскрывать карты – всему свое время. Зато достоверно известно, что во второй части большую роль будет играть именно исследование локаций, а скучные перестрелки с противниками уйдут на второй план. Уже в демоверсии, которую издатель возит с собой на разные выставки, можно было найти много скрытых от игрока участков на уровне. Добраться до них поможет умение героя пробивать бетонные плиты под ногами (для этого, правда, придется забраться повыше и сигануть вниз, точно на специально отмеченный участок) и, разумеется, внимательность. Если с последним туго, то всегда можно поставить игру на паузу и запустить специальный датчик, который отмечает ближайших противников, а также предоставляет справочную информацию обо всех подозрительных предметах. Скажем, бочка с горючим – «можно взорвать». Или готовый замок на двери – «надо взломать».

Без должного внимания пока остаются лишь две особенности Bionic

Commando Rearmed 2 – сюжет и кооперативный режим прохождения. В первом случае все понятно: новый разработчик с большей вероятностью пустится сочинять отсебятину. А вот кооп вызывает живой интерес. Впрочем, у Сарсом еще есть время проследить за работой над этими составляющими, ведь релиз запланирован только на следующий год. **СИ**



Вверху: Без крюка, конечно, никак не обойтись. Им даже противников ловить можно!



Над графикой потрудились знатно: красивые спецэффекты, приятная и узнаваемая стилистика, минимум дурацкого размытия изображения по краям.



ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ ДЛЯ ПЕРСОНАЛЬНОГО КОМПЬЮТЕРА



Реклама

МАСШТАБНОЕ ОБНОВЛЕНИЕ ФОРМАТА:

- ❖ **РАЗМЕР:** A4 (НА 8% БОЛЬШЕ)
- ❖ **РЕКОМЕНДОВАННАЯ ЦЕНА:** 250 РУБЛЕЙ (НА 30 РУБЛЕЙ НИЖЕ)

- ❖ **ДИСК:** 8,5 ГБ ПОЛЕЗНЫХ ФАЙЛОВ ДЛЯ РС
- ❖ **БОНУС:** ПОЛНОСТЬЮ ОБНОВЛЕННЫЙ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ВИДЕОДИСК

Brink



Хасан Али
Альмаси



Перевод:
Илья Ченцов

После неоднократных задержек и улучшений движка постапокалиптический шутер Brink наконец получил официальную дату релиза: апрель 2011 года. Игра отлично выглядит и может похвастаться оригинальной системой передвижения, которую можно описать как нечто среднее между паркур в Mirror's Edge и Assassin's Creed. Действие происходит в огромном плавучем городе, называемом просто The Ark (англ. «ковчег»). Предполагалось, что там будут жить пять тысяч человек, однако набилось в десять раз больше – кормить ораву нечем, и на борту зреет бунт. С такой историей неудивительно, что у нас появилось немало вопросов, которые мы хотели задать директору проекта Полу Веджвуду – однако в итоге обсуждение съехало в разговоры о технологиях.

? Для начала расскажите немного о себе.

С удовольствием. Меня зовут Пол Веджвуд, и я веду проект Brink в компании Splash Damage. Мы разработали, кроме всего прочего, Wolfenstein: Enemy Territory и Quake Wars для PC, а еще до этого делали моды ко множеству разных игр.

? Приятно познакомиться. Я, честно говоря, с удивлением узнал, что вы используете не id Tech 5, а сильно модифицированную версию id Tech 4 (в просторечии «движок Doom 3» — Ред.). Ваша игра выглядит гораздо лучше, чем все, что делалось на этом движке раньше.

Да, когда мы делали Quake Wars (тоже на id Tech 4), то наладили хорошие отношения с id Software, игра создавалась при их непосредственном участии. Однако для многих вещей – сжатия изображений, например – нам приходилось переписывать фрагменты кода. Так же и с Brink – нам требовались несколько другие функции, нежели те, что id будет использовать в Rage (первой игре на id Tech 5). У нас одиночный и совместный режим интегрированы, поэтому игра будет постоянно находиться в онлайн, на тот случай, если вы начнете играть в одиночку, а потом решите позвать друзей.

? А ваш инструментари кроссплатформенный, или вам приходится писать код для всех трех платформ – PC, PS3 и Xbox 360 – отдельно?

Да, для нас было очень важно, чтобы для всех платформ была единая база исходного кода и ресурсов, чтобы везде были одни и те же персонажи, карты и текстуры, а также адекватный геймплей и одинаковое качество картинки. Этого оказалось очень не просто достичь – из-за PlayStation 3.

? Значит, PS3 – узкое место, и из-за нее вам приходится делать другие версии хуже?

Я думаю, что PS3... Минуточку, дайте, я сформулирую конкретнее. Если вы занимаетесь разработкой игр для PC – а мы до этого делали хардкорные многопользовательские шутеры для этой платформы – и переходите на консоли, то PS3 кажется, что ли, немного чужерод-



нее, чем Xbox 360. Мы, конечно, рады, что благодаря мультиплатформенности у игры будет более широкая аудитория, но из-за архитектуры системы разобратся с PS3 было сложнее, чем с Xbox 360. Впрочем, теперь Brink отлично выглядит и работает на всех системах.

? Даже на «маках»? Rage-то и для них заявлена.

Ну, технических препятствий для появления игры на компьютерах Apple нет, но пока мы не планируем выпускать ее на каких-то других платформах кроме PC, 360 и PS3. Впрочем, если вы помните, мы делали, например, версию Wolfenstein: Enemy Territory для Macintosh.

? Стало быть, задержек больше не будет, и можно ждать игру весной?

Да, мы уже близки к финишу, и сейчас уже просто наводим лоск.

? Я просто говорил с другими журналистами, и они, как и я, считают, что дата выбрана неудачная. То есть?

? Игра попадет в магазины вскоре после релиза таких проектов, как Bulletstorm и Gears of War 3, уже будут доступны новые Medal of Honor и Call of Duty – в общем, выходит множество весьма ожидаемых шутеров, а потом Brink. Мы опасаемся, что народ «объестся» FPS и на нее уже не взглянет.

Что ж, вы правы. Все игры в вашем списке, кроме Bulletstorm – сиквелы, а люди склонны покупать то, что им уже один раз понравилось. Однако иногда появляются и новые имена, способные потрясти общественность. Те же Call of Duty, Medal of Honor, Gears of War тоже когда-то были никому не известны.

? Однако может произойти насыщение рынка, как с музыкальными играми в прошлом году.

Ну, знаете, у нас в игре есть система SMART (Smooth Movement Across Random Terrain, быстрое перемещение по пересеченной местности), которая позволяет вам взбираться на стены, проскальзывать под препятствиями, перепрыгивать с контейнера на контейнер и стрелять на бегу. У нас такие возможности модификации персонажа, что можно играть месяцами. У нашей первой игры Quake Wars: Enemy Territory было 16 миллионов пользователей, и через семь лет после выхода в нее до сих пор играют, она находится в тройке самых популярных многопользовательских шутеров для PC, так что, как нам кажется, аудитория для мультиплеера с большими командами по-прежнему существует. Кроме того, в Brink очень необычно объединены сингл и коллективный режим, и сеттинг тоже уникальный: никаких авианосцев, джунглей, пустынь или сибирских лесов, на которые вы уже насмотрелись в других играх. В общем, мы многое делаем не так, как все, надеемся, что люди захотят все это попробовать.



? Несмотря на то что сюжет у игры довольно глубокий, она остается шутером, а не RPG, верно?

Да, мы прорабатываем прежде всего шутерную механику, однако предметов снаряжения и умений для персонажей у нас гораздо больше, чем у конкурентов. Вы можете играть несколько месяцев и по-прежнему открывать новые умения, новые тактические хитрости и способы достижения целей. Мы хотим, чтобы игрок почувствовал, что приобретение нашей игры – выгодная сделка. Если некто покупает игру за 50 долларов и играет в нее 50 часов, выходит, что час ему обошелся в один доллар, но если мы мотивируем человека играть все 500 часов, каждый час будет стоить всего один цент (тут Пол, конечно, оговорился – так десять центов, – но мысль ясна. – Ред.).

? Вы сказали, что в игре будет постоянно активный онлайн-элемент. А как это будет реализовано?

Мы обязательно сделаем выделенные серверы для PC, а на консолях у нас реализована миграция хоста (в большинстве консольных игр один из игроков в мультиплеере обычно назначается хостом, и если он покидает игру, то отсоединяется и все остальные. Миграция хоста позволяет продолжать игру в таких случаях) с поддержкой до 16 игроков, независимо от брандмауэров и всего прочего.

? Да бросьте вы, никто не может сделать идеальную миграцию хоста на консолях.

Мы уже десять лет пишем сетевой код, и у нас есть серверы, запущенные десять лет назад и до сих пор работающие без единого рестарта. Когда мы делали Wolfenstein: Enemy Territory, нас очень заботили объемы передаваемых данных, ведь тогда у большинства людей не было широкополосного Интернета. Мы старались также сократить задержки, сделать управление в сетевой игре более отзывчивым. Тогда мы многому научились. Так что сейчас владельцам консолей не стоит беспокоиться о проблемах с онлайн-мультиплеером.

? Так в чем же ваш секрет, как вам удалось сделать на консолях то, что еще никто не мог?

Если я расскажу, то все начнут так делать.

? Ха-ха, я много играю на консолях в онлайн, и только радовался бы, если бы это было у всех. (Смеется.) Ну да, конечно.

? Так может, пока у нас еще есть время, хоть намекнете?

Что ж, могу рассказать вам, что мы сделали в Enemy Territory. Напомню, это был 2006 год, и мы, чтобы сократить объемы данных, пересылаемые между сервером и игроками, придумали концепцию «актуальной зоны». Идея в том, что в видеоиграх у каждого действия есть какой-то «эффективный радиус». Допустим, что вы играете с кем-то по сети, ваш противник находится на другом конце карты, у него шесть гранат, он бросил одну, осталось пять. С помощью «актуальных зон» мы можем сказать компьютеру: в этой области мне нужна высокая точность передаваемых данных, здесь – поменьше; мы также выделили самые важные данные и пересылали их очень быстро в маленьких пакетах с минимальной задержкой. Эту систему мы придумали четыре года назад, тогда до нее еще никто не додумался. Так что будьте уверены – мы и сейчас сделаем отличный сетевой код для консольных версий игры.

? Я только уточню: значит, у нас есть этот парень с шестью гранатами, он бросает одну, но попасть в меня точно не может, так как находится вне «актуальной зоны», и поэтому игра не будет забивать канал, пытаясь передать данные о его действиях мне?

Да, зачем тратить ресурсы сети на передачу неважной информации? Сейчас этим методом пользуются и другие компании, но мы начали раньше. А для консольных версий мы придумали кое-что новенькое.

? Но что конкретно, вы нам не расскажете?

Нет. Но ваши попытки расколоть меня достойны уважения.

? Ха-ха! Спасибо за интервью. СИ



Наталья
Одинцова

► Virtua Tennis 4

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
sports.traditional.tennis
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлуб»
Разработчик:
Sega AM3
Мультиплеер:
будет
Страна происхождения:
Япония

ДАТА ВЫХОДА
2011 год



Сериал Virtua Tennis не исповедует такой же серьезный подход к теннису, как, скажем, Top Spin. Вот и новый выпуск, Virtua Tennis 4 (вслед за Wii-версией Virtua Tennis 2009 он поддерживает распознавание движений), не претендует на роль тренажера для спортсменов. И при этом, отбивая в демоверсии очередную подачу противника, поражаешься, насколько ощущения от виртуального поединка похожи на те, которые испытываешь во время игры на настоящем корте. Конечно, PlayStation Move куда легче обычной ракетки, да и в жизни ее призрака не маячит перед глазами во время обмена ударами, подсказывая, как повернуть запястье, чтобы ответить сопернику «крученым» или «резаным» мячом. Но и расслабленно простоять перед экраном всю партию не получается. Усвоенный еще в Wii Tennis прием для имитации замахов — просто наклонить контроллер, не поднимая руки, — оказывается бесполезен. А для игры у сетки приходится на самом деле шагнуть вперед и потом быстро отбежать назад, готовясь отразить следую-

щую атаку. О том, что речь все же не идет о симуляторе, напоминает, например, упрощенный процесс подачи — достаточно тряхнуть Move, и подопечный спортсмен выполнит прием самостоятельно. Бегать с правой половины поля на левую тоже не требуется — по ширине корт в демоверсии сравним со столом для пинг-понга, хотя выглядит правдоподобно большим.

На пресс-показе Sega в Лондоне, где я и знакомлюсь с Virtua Tennis 4, мне также вручают 3D-очки. Поддержка стереоскопического изображения — еще одна особенность нового выпуска. Признаться, сложно сказать, что производит более сильное впечатление: возможность оценить иллюзию глубины пространства или же решение создателей опустить камеру, чтобы позволить игрокам наблюдать за происходящим как бы глазами персонажа. То есть, изредка вам демонстрируют и спину выбранного теннисиста — скажем, перед началом розыгрыша. А вот когда мяч летит над кортом, герой-посредник исчезает. И уже не нужно вглядываться в модельку спортсмена, пытаясь понять, как твоё движение отображается в игре: ракетка-призрак — куда более наглядное пособие. Как объясняют в Sega, вид от третьего лица оставили для того, чтобы геймеры не забывали, кем управляют. Полный список доступных в VT 4 чемпионов пока неизвестен, но Марину Шарапову вряд ли обойдут стороной.

Без курьезов не обходится: когда хочешь отбить мяч в полете, до того, как он отскочит от земли, камера разворачивается так, что смотрит прямо в небо, — бей, мол, вслепую, незачем знать, что происходит по ту сторону корта. Разработчики не отрицают, что правдоподобности в та-

ком ограничении — ни на грош, и обещают приложить все усилия, чтобы исправить ситуацию к релизу. И заодно рассказывают, что AI будет «умнеть» по ходу матчей, запоминая привычки пользователя, а значит, и его промахи при случае воспользуется: перестанет вести себя так же неагрессивно, как в демоверсии.

Virtua Tennis 4 покоряет как стремлением расшевелить игрока, так и «эффектом присутствия», который ощущаешь, несмотря на все неизбежные условности. Едва ли не самое сложное в ней — не свыкнуться с отсутствием убедительной отдачи (вибрация — это все же не то), и не научиться выполнять различные приемы, а понять, когда пора замахиваться «ракеткой» для удара. Когда смотришь на корт, будто в колодец, — а именно такое впечатление складывается из-за 3D-эффекта, — ощущение расстояния смазывается: кажется, что мяч уже рядом, но на деле отбивать его еще рано. Так и убеждаешься, что уровень спортивной подготовки на успех не особо влияет, хотя нельзя сказать, что умение взаправду делать «смэш» в Virtua Tennis 4 вообще не пригодится.

С исполнительным продюсером новинки, Мие Кумагай, мне удастся пообщаться спустя несколько дней на Tokyo Game Show. Она вместе с коллегами из Sega AM3 трудилась над самой первой Virtua Tennis для аркадных автоматов. А к тому времени, когда работа над Virtua Tennis 3 шла полным ходом, уже возглавляла студию, став первой женщиной, которой в Sega доверили такую должность. Ни один номерной выпуск Virtua Tennis до сих пор не обходился без ее участия, и Virtua Tennis 4 не стала исключением, так что мне не терпится узнать у нее, с чего же все началось.

Интервью: Мие Кумагай

? В этой индустрии нечасто увидишь женщину-продюсера! Как вы попали в издательство и как начали работать над Virtua Tennis?

Когда я пришла в Sega, то устроилась в отдел, занимавшийся парками развлечений. Ведь в них чаще ходили женщины, дети — одним словом те, кто необязательно был заядлым геймером. Мне было интересно работать для такой аудитории. Потом как-то так само собой получилось, что я перешла в другое подразделение и стала трудиться над играми — сначала теми, которые предназначались для аркадных автоматов, а потом занялась и новинками для домашних платформ.

? А спортивная тема вас чем привлекает?

Я уже работала над играми около

двух или трех лет. Как-то шла по улице мимо аркадного зала и увидела группу ребят, увлеченных каким-то футбольным симулятором, — они явно соревновались друг с другом в мультиплеере, и им было очень весело. Я подумала, что хотела бы сделать что-нибудь похожее, но по мотивам знакомого мне спорта. Так с теннисом и определилась.

? Создатели спортивных игр — например, футбольных симуляторов, — с каждым выпуском добиываются все большего реализма, пытаются все теснее связать виртуальные и реальные соревнования. А вы в каком направлении развиваете Virtua Tennis?

На мой взгляд, ни один из выпусков VT не был идеальным, в них всегда оставалось, что улучшить. Сам по себе теннис значительно не меняется —

правила и корты остаются прежними, основные приемы тоже давно известны. Но когда делаешь игру о теннисе, постоянно думаешь, как привлечь новую аудиторию, чем заинтересовать геймеров и удержать их. Так что в этом отношении всегда остается простор для изменений, поправок и улучшений.

? Расскажите подробнее, как вы воссоздаете в игре известных спортсменов. Ведь вряд ли в вашу студию приезжают для захвата движений все те, кто есть в ростере.

Мы приглашаем японских профессиональных теннисистов. Нам с ними удобнее работать, потому что они живут здесь, а не за границей. Мы просим их воспроизвести приемы знаменитостей, взяв за образец видеозаписи состязаний, в которых те участвовали. Так и справляемся с этой задачей.

? Скажите, а вы сталкивались с такими случаями: люди знакомятся с теннисом, благодаря вашей игре, и увлекаются им настолько, что потом начинают тренироваться всерьез, на настоящем корте?

смеется Знаете, когда мы собирали команду для работы над самым первым выпуском Virtua Tennis, вышло так, что в нее попало очень много тех, кто раньше теннисом не интересовался. Но этот проект сподвиг их разобраться в правилах, начать следить за матчами. Ведь иначе невозможно сделать хорошую игру — не понимая тот спорт, который взят за основу. А кое-кто и сам решил за ракетку взяться — у нас рядом с офисом есть спортклуб, где можно позаниматься с тренерами.

? А приходилось когда-нибудь что-то менять в игре под влиянием событий в реальном спорте?

Мы с самого начала решили, что в нашей игре все будет максимально приближено к реальным соревнованиям. Поэтому сначала у нас была невозможна ситуация в духе «женщина играет против мужчины». Да и агенты спортсменов тогда вряд ли бы разрешили нам поступить иначе. Но к тому времени, когда началась работа над третьей частью, мы уже могли позволить себе определенные вольности. Ведь, как ни крути, а Virtua Tennis — это все-таки игра, и совершенно нормально, что в ней есть какая-то доля вымысла.

? Как у вас в мультиплеере будет организована таблица достижений? Как можно будет проверить, насколько игрок опережает своих друзей?

Конечно, вы сможете посмотреть статистику по матчам, но как именно будет обставлено сравнение рекордов, мы пока рассказать не можем. **СИ**

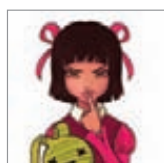
В ПАРКИ РАЗВЛЕЧЕНИЙ ЧАЩЕ ХОДИЛИ ЖЕНЩИНЫ, ДЕТИ — ОДНИМ СЛОВОМ ТЕ, КТО НЕОБЯЗАТЕЛЬНО БЫЛ ЗАЯДЛЫМ ГЕЙМЕРОМ.





Интервью: Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds

ДАТА ВЫХОДА
не объявлена



Наталья
Одинцова



Евгений
Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
action.fighting.2D
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«1C-СофтКлаб»
Разработчик:
Capcom
Мультиплеер:
vs, online
Страна происхождения:
Япония

Третий выпуск файтинга-кроссовера Marvel vs. Capcom впечатляет не только легкостью, с которой здесь позволяют менять бойцов во время поединка и выстраивать цепочки из зрелищных приемов, но и богатым ростером: новых персонажей анонсируют до сих пор! Вот и TGS преподнесла несколько сюрпризов: ряды защитников Capcom пополнили Трон Бонн из Mega Man Legends и Альберт Вескер из Resident Evil, а Marvel будут представлять Х-23 (женский клон Росомахи) и так долго скрывавшийся от публики Человек-Паук. Но и октябрьскую Comic Con не обделили: на ней объявили, что в ростере есть Магнето, Артур (Ghosts'n'Goblins), Спенсер (Bionic Commando) и M.O.D.O.K. (злодей, появлявшийся в разных комиксных сериях Marvel).

На TGS нам удалось пообщаться с продюсером Marvel vs. Capcom 3, Ницумой Рётой, и расспросить его поподробнее о том, почему бедра Чунь-Ли больше не поражают воображение объемами, и почему в игру добавили Аватараса.

? Ницума-сан, с чего началась ваша карьера в Capcom?

Я как устроился, так и работаю продюсером. Причем специализируюсь на

экшнах, а если точнее, то на файтингах. С другими жанрами не экспериментировал пока.

? Говорят, вы фанат пазлов. А выходит, что работаете исключительно над файтингами. Как так получилось?

Дело в том, что мои интересы как геймера и как продюсера не всегда совпадают. Играл я в детстве увлекся благодаря Wrecking Crew для NES, в свободное время люблю пазлы решать, а вот делать мне больше нравится файтинги. Хотя параллели провести все-таки можно. Например, в ростер нужно включить правильных персонажей — таких, которые не просто интересны сами по себе, но еще и хорошо впишутся в игру. Это чем-то напоминает ребус: вы смотрите на него и думаете, какие шаги предпринять, чтобы добиться успеха.

? Скажите, популярность Street Fighter IV как-то повлияла на решение сделать третий выпуск Marvel vs. Capcom? Все-таки вторая часть появилась около десяти лет назад...

Действительно, когда стало понятно, что спрос на подобные игры есть, в

Capcom начали говорить: мол, давайте сделаем ещё один файтинг. Да и мы лишний раз убедились, что находимся на верном пути. Но дело в том, что переговоры с Marvel шли еще задолго до релиза SF IV. Так что я бы не стал проводить такую параллель «новая Street Fighter успешно продается — MVC3 получает зеленый свет».

? Насколько хорошо японцы знакомы с комиксами Marvel? А вы лично?

Не сказать, что до того, как заняться этим проектом, я не читал ни одного выпуска. Но увлечься ими — да и американскими комиксами в принципе — у меня не получалось. Как только мы начали работу над игрой, я наверстал упущенное, и мне этот опыт очень пригодился. Однако в первую очередь на меня повлияли фильмы по марвеловским комиксам — про Росомаху, Халка, Человека-Паука, Железного Человека. В Японии они довольно хорошо известны. Более того, я бы сказал, что японцы, в отличие от американцев, ассоциируют Marvel не с комиксами, а как раз с этими фильмами о супергероях. Вот и я не стал исключением — в самом начале представлял себе что-то именно в этом духе.



? У Marvel vs. Capcom 3 довольно необычный визуальный стиль. Как вы с ним определились?

Мы с самого начала решили взять за основу американские комиксы — сделать так, чтобы, глядя на экран, вы чувствовали, будто видите ожившие кадры из них. Так и родился облик MVC3.

? Что можете сказать по поводу управления? Вас, кажется, уже хвалили за то, что оно стало еще проще.

Да, когда мы определялись с базовыми командами и мувлетами, то руководствовались следующим правилом: все должно быть предельно понятным и доступным. Более того, предусмотрели simple-режим, в котором достаточно нажать одну кнопку, чтобы персонаж исполнил зрелищный приём. Но позволяем играть и в более «хардкорном» стиле, комбинируя различные удары, вникая в нюансы боевой системы.

? Насколько сложно было договориться с Marvel насчет того, каких персонажей включить в ростер и как их представить в игре? Как вообще этот процесс выглядел?

Мы руководствовались простым принципом — выбирали тех героев, которые, на наш взгляд, наиболее интересны как бойцы. Составили список и отправили его на утверждение в Marvel. Они нам ответили: дескать, этого персонажа добавляйте, против следующего тоже возражений нет, а вот вместо третьего лучше использовать такого-то героя. То есть, у них была скорее совещательная роль. Что касается дизайна, то вот взять, например, Железного Человека. Как его

доспехи только не выглядели в комиксах! И тут в Marvel нам задачу упростили, сказав, какой вариант взять за образец.

Отмечу еще следующее: персонажи и миры Marvel всегда отличались чрезмерной фантастичностью. Герои пожирают планеты, управляют пространством и временем и т.д. Если бы мы всерьёз использовали подобное в игре, она быстро бы наскучила. Поэтому мы советовались и с Marvel, и с фэнами, чтобы выбрать наиболее подходящие и самые «крутые» приёмы для каждого из бойцов.

? Почему в игре нет «Фантастической Четверки»? Ведь Суперскрулл — не тот герой, который мог бы представлять эту вселенную. Если в этом вопросе вы руководствовались советами Marvel, не поделитесь теми доводами, которые они вам привели?

Решение принимали сообща — и у Capcom были свои соображения, и у Marvel. Если бы мы добавили в игру кого-то из «Фантастической Четверки», то не смогли бы ограничиться только этим персонажем — чтобы воспроизвести все доступные ему приемы, нам бы потребовалось добавить в игру его соратников. А Суперскрулла партнеры не нужны — и когда создаешь файтинг, такой персонаж куда удобнее.

Вдобавок, отобразить во всей красе «Фантастическую Четверку» и доступные им приемы не получилось бы из-за чисто технических трудностей. Вот, скажем, Человек-Факел. Пока он находится на арене, он должен похлывать, и на обеспечение этого эффекта потребовалось бы очень много ресурсов памяти. А у Суперскрулла огненная атака длится совсем немного, и с ним из-за этого было гораздо проще.

? Российские ценители файтингов заметили, что некоторые из заявленных героев — Дормаму и Суперскрулл — кажутся слишком сильными. Это ошибочное мнение? Или это заложено в баланс?

Мы все еще улучшаем баланс — в финальной версии все герои будут более сбалансированными, а сейчас, да, может показаться, что Суперскрулл слишком сильный.

? А теперь давайте поговорим о персонажах Capcom. Почему вы решили добавить Аматазасу?

Когда мы разрабатывали концепцию, то решили, что не станем просто переносить в третью часть персонажей из MVC2, а составим список заново. И

выбирали героев из всех игр Capcom, вышедших за последние 10 лет. Аматазасу в Okami, как вы знаете, волчица. Мы с самого начала хотели ее добавить, потому что интересно ведь попробовать «вписать» такого бойца в файтинг.

? Новый дизайн Чунь Ли прекрасен! Но почему дизайнеры решили отойти от каноничной идеи «мощных ног»?

Даже не знаю! Возможно, нашему художнику такие женщины больше нравятся! А если серьезно, то да, ноги у нее очень характерные. Но я считаю, что не только в них дело. И на мой взгляд, в новом дизайне нам удалось отразить ее сущность: уловить, что делает ее Чунь Ли. Вдобавок, поскольку мы используем стиль американских комиксов, у нас очень много резких теней на персонажах. И если бы оставили ее фирменные мощные ноги, то в такой рисовке они бы смотрелись еще крупнее. Поэтому пришлось поумерить пыл.

? А какие-то еще сложности из-за выбранного художественного стиля возникали?

Да, нам пришлось нелегко с Аматазасу. Изначально этот персонаж выглядел так, как будто его нарисовали кистью. Особенность такого стиля — отсутствие непрерывных четких линий, полная противоположность тому, что обычно можно увидеть в американских комиксах. Поэтому над адаптацией пришлось попотеть. Вообще, это был первый же вопрос, который мы себе задали, когда появилась идея включить Аматазасу в список бойцов, — как «врисовать» ее в игру.

Были трудности и с другими героями, вроде Трон Бонн. Она — ребенок, персонаж подчеркнута умильный. И существовала опасность, что если мы нарисуем ее в реалистичном стиле — со всеми этими сильными тенями, — то и от детского обаяния Трон ничего не останется.

? Изменилось ли что-нибудь в вас за те годы, пока вы работаете продюсером в Capcom?

Не могу сказать, что я как-то сильно поменялся, но я до сих пор чувствую, что мне еще есть, чему учиться. Все предыдущие проекты дарили мне ценный опыт, и я использую эти накопленные знания как основу для того, чтобы двигаться дальше, совершенствоваться. В этом смысле я бы сказал, что продолжаю расти в профессиональном плане, еще не исчерпал все свои возможности как продюсера.

? В прошлом году Кейджи Инафуне заметил, что японская игровая индустрия умерла. А ваше мнение каково?

Мое мнение может несколько отличаться от мнения Инафуне. Когда он говорит, что японская игровая индустрия умерла, я воспринимаю это как вызов. Мне хочется работать упорнее, делать более интересные новинки. Лично мне никогда не казалось, что для меня и моих коллег все кончено. Если это и вправду так, то мне об этом не известно :) **СИ**





Константин
Говорун

Кадзутоки Коно (Ace Combat)

Скажу честно: Ace Combat — один из моих любимых игровых сериалов. Даже если отвлечься от личных предпочтений, именно эти игры даже в большей степени определяют глубинную суть японского подхода к геймдизайну, чем анимешные JRPG и файтинги. Тем важнее наш разговор с человеком, который менял и перекраивал концепцию Ace Combat последние лет десять. На Tokyo Game Show 2010 мы встретились с Кадзутоки Коно, руководителем команды Team Aces и главным идеологом Ace Combat: Assault Horizon.



Вверху: Даже при ближайшем рассмотрении города не превращаются в набор картонных коробок с текстурами. Графика, однако!

Важное отступление: Ace Combat: Assault Horizon — настоящая перезагрузка сериала. Изменились не только сюжет и сеттинг (больше никаких «Империй Белки»), но и основы игровой механики. Захват цели на расстоянии десятков километров и атака ее самонаводящейся ракетой, на взгляд разработчиков, слишком скучны современному геймеру. Ему хочется, чтобы все происходило прямо на его глазах, наглядно, быстро и зрелищно. Поэтому для Ace Combat: Assault Horizon разрабатывается новая система ближнего боя — чтобы можно было всаживать очереди в упор, с риском для жизни уклоняться от ракет и ловко маневрировать между дубайскими небоскребами. Подробности ее появятся позже, а сейчас нам важно было концептуально понять, куда движется Ace Combat в частности и японская игровая индустрия в целом.

? Для начала расскажите, пожалуйста, нашим читателям, какие игры вы делали лично?

В Assault Horizon я совмещаю должности продюсера и руководителя проекта («director» в японской терминологии, — прим ред.). Также я был главой разработки в Ace Combat 4 и 5, а в Ridge Racer Type 4 — арт-директором.

? Скажите: а почему ваша новая игра не называется Ace Combat 7? Насколько я знаю, это принципиальная позиция. Увидим ли мы когда-нибудь настоящий сиквел Ace Combat 6?

Разработчики особенно гордятся сценами разрушения вражеских самолетов.



Думаю, что нет. Когда мы только начали делать Assault Horizon, то поняли: бренд Ace Combat чрезвычайно ослабел. И если бы мы продолжили делать то же самое, что и раньше, то окончательно угробили бы сериал. Мы не стали дожидаться провала, и занялись перезапуском сразу — делаем игру с нуля, вне стандартной нумерации и с радикально обновленной концепцией. Так что не думаю, что мы когда-либо вернемся к старой модели Ace Combat.

? Вот мне всегда в старых Ace Combat нравился сюжет. Насколько он, на ваш взгляд, эта составляющая важна для боевика о самолетах? Как с ней дела будут обстоять в Assault Horizon?

Самое главное изменение: теперь у нас полный реализм. Действие происходит в нашем мире, а в трейлерах мы уже показали Майами и Дубай. Сценарий нам пишет популярный американский пи-

сатель — жаль, имя его пока мы не можем назвать. Он должен сочинить нам правдоподобную военную историю, где мы могли бы вдоволь задействовать современную технику; в основном, конечно, самолеты. Но помимо этого американца, все остальные люди в нашей команде — те же, кто работал над Ace Combat 4, 5, 6. Они хранят в себе дух Ace Combat, и думаю, что сюжет оправдает ожидания наших старых преданных фанатов.

? Если честно, к этому все шло. Ведь сериал Ace Combat начинал как типичная японская игра с аниме-стилистикой, потом стал более, скажем так, нейтрально-европейским. А теперь — ну совсем уж западная игра, как будто в Америке сделана. Скажите, пожалуйста, а как японские геймеры к этому относятся? Японские?

? Ага, японские.

Ну, если честно, поначалу им совсем не понравилось. Они были в шоке – ведь это было совсем не похоже на их любимый Ace Combat. Но потом мы показали ролики, рассказали подробнее о сути игры, и их мнение изменилось. В конце концов, даже для японцев западная стилистика – это не всегда плохо. «Американская игра» в их представлении – чужой, но зато технически совершенный и необычный продукт.

? Наш любимый вопрос. Лет десять назад на Западе геймеры увлекались в основном японскими играми, в том числе и Ace Combat. А теперь у них в почете сплошные Gears of War и Halo. Что случилось с нашей любимой японской игровой индустрией?

Думаю, дело в том, что в девяностых у Японии была огромная фора. Мы раньше начали работать над консольными играми и успели набить шишки на детских ошибках. Вот только Запад нас догонял-догонял, и в итоге перегнал. Да, мы чувствуем, что нам брошен вызов. Мы принимаем его. Недавно мы были слабы, но наша новая игра технологически не уступает лучшим западным образцам.

? И еще один вопрос, связанный со сменой концепции. Вот раньше вы делали игры о выдуманном мире – и в ус не дули. А теперь вышли на поле Modern Warfare. К таким играм у политиков особое отношение: хлебом не корми – дай пострадать о том, что «игры учат детей убивать». Не боитесь проблем? В арабских государствах хотя бы?

Ох, какие сложные у вас вопросы. Да, у нас военная игра – взрывы, смерти, трагедии, жажда разрушения. И все это в современных и реально существующих декорациях. Но нам проще – ведь в бою у нас участвуют не живые люди, а самолеты. Когда вы ловите в прицел врага – это не человек, а боевая машина. Она взрывается – но вы не видите, как погибает пилот. Поэтому вряд ли тут можно провести прямую параллель с Modern Warfare – за всю игру мы ни разу не наводим прицел именно на живого человека.

? А какие чувства игра должна вызывать у геймера?

Стремление настигнуть врага, уничтожить, взорвать, разрушить все! Бои в Ace Combat – настоящая симфония разрушения. Разрушение! Разрушение! Но это, конечно, не все. Есть и тонкие эмоциональные нотки, которые в основном прослеживаются в сюжетных роликах. Сейчас вам сложно судить о них – ведь вы видели только два трейлера с экшном. Но в следующем году будут уже ролики, подробнее раскрывающие историю игры, и тогда все будет понятно.

? Я правильно понимаю, что в игре можно будет управлять вертолетами? Будут ли еще какие-то доступные виды техники?



Да, можно управлять вертолетами, причем не как пилот даже – а как стрелок за гашеткой пулемета. Но это не единственная новинка – будет множество разновидностей доступной боевой техники. Это очень важное изменение. Раньше-то у нас были только истребители, и все.

? А супероружие, гигантские летающие крепости – что с ними?

Официально заявляю: их можно не ждать. Раньше они были чрезвычайно важны для сюжета, поэтому мы любовно возились с ними, но сейчас мы ограничиваемся только реалистичной военной техникой. Но ее так много, что вряд ли вы сильно расстроитесь из-за отсутствия супероружия.

? У Ace Combat 6 было много DLC – особенно нас поразили анимешные девочки, которых можно было наклеивать на фюзеляж. Начали ли вы уже работу над такими штуками?

Ох, нас в свое время сильно удивило, почему на Западе так активно покупали DLC с девочками из Idolmaster. Кучу денег заработали – просто из ниоткуда. Так что мы об этом подумаем, но сначала надо игру доделать.

? Очень важный вопрос для нашего материала об истории Ace Combat. В играх номер 2, 4 и 5 была пилот по имени Кэй Нагаса. Как она связана с Рэйко Нагасе из Ridge Racer?

Ох, как глубоко же вы копаете! По нашему замыслу, Кэй Нагаса – младшая сестра Рэйко. Но вот в чем штука: если поставить рядом Ace Combat 2, 4 и 5, сравнить сюжет, миры игр, то получается, что это никак не может быть один и тот же человек. Так что это Кэй Нагаса – пасхалка, шутка для наших самых преданных фанатов. Кто в теме – тот ее заметит. Вот как вы, например.

? Сам я из России, и мне очень нравится, что вы объективно относитесь к нашей военной технике. Скажите вот только: а как вы получаете данные о российских самолетах? Как устроено сотрудничество?

Ох, Россия – очень загадочная страна. Поэтому, чтобы получить фотографию самолета или его характеристики, мы действуем любыми другими исследовательскими или журналистскими – собираем информацию из открытых источников. Производители нам ничего такого не дают. Но мы координируем деятельность с русскими компаниями и без их разрешения ничего не делаем. Впрочем, это очень чувствительная тема и мы, к сожалению, не можем поделиться деталями.

? А будет ли ПАК ФА в игре?

Не скажу! Увидите, когда игра выйдет!!

? А как вы выбираете самолет для того, чтобы поставить на обложку?

В каждой игре, как правило, у нас был ключевой для сюжета самолет, он и был главным кандидатом на обложку. Но есть еще один фактор – отношения с лицензорами, то есть производителями техники. Иногда нас просили поставить на обложку конкретную модель – и мы шли им навстречу.

? Ну и последний вопрос – что с мультиплеером, когда ждать бету?

Мы работаем над ним – пожалуй, это самая сложная для нас часть игры. Ведь мы мало того что ввели абсолютно новую систему close range combat в сингле – ее же мы будем использовать и в мультиплеере тоже. А когда речь заходит о сражениях между живыми соперниками – баланс и списки режимов можно шлифовать бесконечно. Работа кипит, как будет готова – милости просим. **СИ**

Вверху: Добавление режима игры за стрелка вертолета – самое революционное изменение в Ace Combat со времен кастрации третьей части.

Внизу: Сюжетные ролики в новой Ace Combat тоже будут, но пока их прессе не показывают.





АРТЁМ ШОРОХОВ

На старт. Внимание... **FIGHT!!**

На интересную тропу свернуло обсуждение нового Mortal Kombat на форуме «Страны». В рассуждениях о балансе в файтингах и «концепции трёх F» – Fight For Fun – сообщество в ряду прочих вывело такое утверждение: неважно, насколько дружелюбна и комфортна боевая система современного, пусть даже и самого на свете сбалансированного файтинга, в любой FFF-компании обязательно найдётся тот, кто в стремлении побеждать выучит-таки особо злое комбо, разберётся, кого и на чём поддавливать, и, вложив сколько-то свободного времени, станет, наконец, в этом узком кругу непобедимым, испортив удовольствие всем.

Чаще всего эту жалобу приходится слышать в качестве аргумента против джаглов – мол, стоит человеку малоподготовленному пропустить один удар, как он уже автоматически проигрывает весь раунд. Выучить один джагл несложно, ещё проще довести им «играющих ради фана» друзей до белого каления, а то и вовсе со всеми рассориться. Те поклонники Tekken, кто хоть раз играл с «обычными людьми», не понаслышке знают о проблеме, а уж их спарринг-партнёры – и подавно. В то же время «рождённые из глюка» джаглы, как будто, не собираются никуда уходить: они любимы профи-игроками и являются хорошим мериллом мастерства, позволяя объединить вдумчивый mind game с зубрёжкой и ловкостью пальцев. Всем же «случайным» геймерам обычно предлагается играть по старинке и не лезть ко взрослым дядям, которые мгновенно порвут растопчут и надругаются над телом.

В противовес джагловым файтингам обычно приводятся те боёвки, которые строятся вокруг честного обмена ударами, не позволяя наказывать за единственную ошибку громадным уронам, мгновенно сводящим на нет все усилия

того, кто играет «просто для удовольствия». Такие игры нелюбимы в профи-среде и к тому же, к чему скрывать, обычно не могут похвастаться хорошим балансом – не застрахованы от инфинитов, эксплоитов и прочих ужасов, которых «мелко плавающие» бойцы просто не заметят, но от которых у «отцов» немедленно волосы поседеют от ужаса.

Итак, фигуры расставлены, вернёмся к нашим баранам. Если коротко: новый Mortal Kombat (подробности читайте в октябрьской «СИ») стремится усидеть на двух стульях, предлагая поместить работающую джагл-систему в привычную среду «суперударного» файтинга, одновременно предоставив большей глубины боёвку тем, кто этого хочет, и сохранив низкий порог входа для тех, кто привык «просто играть», получая удовольствие, не изучая километровых мануалов и не изнуряя себя тренировками в специальных режимах. Возможно ли это? На бумаге и со слов продюсеров проекта – разумеется, возможно. Посмотрите видеозаписи с публичных демонстраций игры: восторженные журналисты потешно прыгают по арене, пытаются затыкать друг друга ножкой, а отыскав в мувлисте какой-нибудь спецудар, принимают

ся радостно спамить его до победного конца. Особенно дико видеть, как они игнорируют давно накопленную шкалу спецвозможностей, по сути, не давая тщательно спланированной боевой системе и шанса. Именно так мы играли лет двадцать тому назад, когда в неокрепших наших детских умах хороший файтинг отличался от плохого лишь тем, есть в нём броски и ниндзя или всё-таки нет. Я не хочу сказать, что нынешний Fight For Fun действительно таков: люди, которые купят игру, обязательно постараются в ней немного разобраться, да и сами современные игры давно пытаются помочь своему игроку. Главный вопрос здесь в том, насколько далеко готов пойти этот игрок, отправившись за своим удовольствием? И насколько быстро нагонят его друзья, зашедшие в гости и засевшие за свежую игру? И каковы шансы на появление в компании того, кто, вложив чуть больше усердия и свободного времени, испортит, в конце концов, удовольствие остальным? Ответ на эти вопросы – тот самый, неочевидный баланс FFF-файтинга, о котором так часто забывают не игроки даже – разработчики.

Вернёмся к джаглам. Чаще всего на форумах апеллируют к спрайтовым файтингам девя-



ностях: мол, в то золотое время играли в какой-нибудь МКЗ всем двором и не было сроду такого, чтобы кто-то, посидев ночь в Training mode, затем планомерно вынес всех одной вызубренной комбинацией, которой просто нечего противопоставить. Ответ на это будет длинным. В те времена информация производилась и аккумулировалась как раз в таких компаниях и практически не поступала извне. Все вместе играли, все вместе находили новые приёмы, учились ими пользоваться и им противостоять. Максимум, на который можно было рассчитывать, — вызвать где-то комбинацию Fatality и, распухая от гордости, никому её не выдавать, хотя потом, конечно, всё равно поделишься за вкладыв от жвачки. Сегодня информация более чем доступна: в играх не существует больше такого понятия, как «секрет». И неожиданно оказывается, что всё упирается совсем в другие ресурсы — желание и время. Почему кто-то в компании портит всем удовольствие? У него было желание и было время научиться побеждать. Найти и освоить приём, комбо, тактику, которую давно разработали и обкатали другие, в разы более увлечённые, хорошо разбирающиеся в предмете люди. Плохо ли это? С одной стороны, да. Рвётся ткань уютной реальности, и через прореху взирает на тебя холодными бездушными глазами всезнающий и всеумоющий Космос Коллективного Разума. Захочешь противостоять, пожертвуешь собственным временем — начнётся гонка вооружений. Ты научишься делать свой джагл, друг выяснит, как наказывать лаунчер. Ты начнёшь миксовать, он ответит джебами и знанием фрейм-даты. Сетапы, скрипты, просмотр видео на корейском, выбор «правильного» персонажа — и вот уже в твоём сленге навалом непонятных окружающим слов, в полный рост над тобой нависла высотка боевой системы и ты уже вовсю рассуждаешь о балансе, с недоу-

мением глядя на безнадежно отставшую, копающуюся в своей мелкой песочнице из трёх суперударов компанию, членам которой совершенно неинтересно с тобой играть.

А может быть, все-таки интересно? Пожалуй, тут всё индивидуально, но я хорошо помню, как здорово мы веселились в онлайн, пытаюсь толпой завалить в Dead or Alive 4 или Tekken 6 «босса» — наиболее сильного из всей тусовки игрока, который резвился с нами, словно лев со львятами, и попутно учил каким-то новым, более сложным трюкам. Помню, как здорово было засесть на пару с другом и «прокачивать» манеру боя за и против какого-то конкретного героя, чтобы потом выбрать во френд-листе известного чемпиона и бросить ему вызов, постаравшись взять хотя бы один раунд; конечно же, записать повтор и назавтра прожужжать уши всем знакомым, о том, какое эпохальное событие ты пережил. Я как настоящее бревно бился против создателя Tekken Кацухиро Харады, но был в полном восторге от того, что не только не падаю замертво в самом начале раунда, но и имею шансы на победу. И, кстати, Харада-сан джаглами не пользуется — его игра гораздо тоньше.

И тем не менее — можно ли скрестить казуальный файтинг с джаглами? Ответ под носом: джаглы в МК были всегда, причём как в современном (гарантированный дамаг в воздухе после поднимающего в воздух удара-лаунчера), так и в первородном (любой приём, гарантирующий продолжение, вроде гарпуна Скорпиона) виде. Просто без Интернета, YouTube и специализированных форумов их мало кто замечал. А те, кто посвятили игре достаточно времени и любопытства, научились вкладывать удар в удар в МК1, не побоялись трудностей, осваивая Рептайла в МК II и Сайрекса в МК3, те добились всего в своей тесной компании путем проб и ошибок, просто играя ради удовольствия и набивая честные шишки. **СИ**



СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Demon's Souls как образцовая приключенческая игра

В октябре Demon's Souls встретила меня приветствием, сообщаящим, что она – самая успешная игра, выпущенная Atlus USA за всю двадцатилетнюю историю компании. В годовщину релиза игры на Западе я наконец добил-таки свое первое прохождение, и оно было, пожалуй, самым ярким игровым опытом этого года.

Повторю вынесенную в заголовок мысль: Demon's Souls – идеальная приключенческая игра. И я говорю не о ее жанровой принадлежности (action-RPG, помню), но о том, зачем в нее нужно играть. Да, ради приключений. Возможно, это звучит слишком громко и напыщенно – но в том случае, если во время игры у вас получается хоть сколько-нибудь ассоциировать себя с персонажем, вы поймете, о чем я говорю.

Demon's Souls выигрывает уже в этом: герой повинуетя вам еще с самого момента его создания. Пол, внешность, стартовый класс – это еще полдела. Самый важный момент – отзывчивость управления и отсутствие каких-либо ограничений на поступки. Здесь невидимая длань не перехватит вашу руку, если вы замахнетесь на невинных обитателей Нексуса – имея желание, можно перерезать горло каждому встречному. Нет, этого делать не стоит – важна честность игры.

Сложность Demon's Souls, уже ставшая притчей во языцех, – пожалуй, важнейший компонент приключенческого аспекта. Игра после коротенького tutorials с обучением (в конце которого герой неизбежно погибает – привыкайте, дескать!) сразу бросает в гущу событий – вот тебе замок, в нем есть босс,

убьешь босса – получишь свою жизнь назад. Demon's Souls не стремится помочь игроку никак, скорее наоборот – подло расставляет врагов за углами, где их не ждешь, кладет предметы на узенькие перекладки над пропастями и заставляет дракона обдавать смертоносным пламенем тот участок пути, который преодолеть надо обязательно.

И игрок умирает. Много. Теряя единственное, что у него есть – вынесенные в заголовок души демонов, являющиеся здесь всем подряд: это и деньги, на которые можно приобрести оружие и предметы, и опыт для прокачки. После гибели потерянное можно вернуть, добравшись до своего трупа без очередной гибели, – но это сделать удастся далеко не всегда.

И эта сложность создает столь необходимый для любого приключения элемент опасности. Как в реальности, пробираясь на какой-нибудь заброшенный, но при этом охраняемый объект, я спрашивал себя – не лучше ли здесь остановиться? Не опасно ли там, вдалеке? Что ждет за следующим углом? Так же и тут. И чем дальше, тем напряженней: желание зайти за еще один поворот борется с осторожностью, призывающей вернуться с накопленным добром в безопасное место и употребить его, например, на столь необходимую прокачку.

Притом, что сама игра не оказывает никакой помощи, она позволяет это делать самим участникам действия. Уровни испещрены надписями, которые оставили другие игроки, – от просьб о помощи (фу, попрошайки!) и ремарок о красоте здешних локаций до действительно полезных советов, касающихся как борьбы с сильными противниками, так и местонахождения скрытых проходов и предметов. Причем, в отличие от прочтения готового прохождения игры, следование таким подсказкам не умаляет удовольствия от нахождения секретов. И за каждый добрый совет можно сказать «спасибо». Дух сотрудничества и взаимопомощи тоже свойственен хорошему приключению.

Уровни Demon's Souls достаточно линейны, но не слишком – и это тоже имеет большое значение. Обилие развилок побуждает к исследованию – ключевому элементу любого приключения. Плутая по здешним локациям, можно набрести на возможность срезать путь от начала уровня, встретить NPC или обнаружить хорошо охраняемые сокровища, и каждая такая находка – это ваше личное открытие.

Не последнюю роль играет и бестиарий: он способен – нет, пожалуй, он даже гарантированно удивит хотя бы разок-другой. От грациозных драконов и бестелесных духов до гротескных многоножек и невидящих стражей

темницы, чье приближение знаменуется звонком колокольчика – Demon's Souls каждому предоставит вагон и маленькую тележку незабываемых моментов. Непредсказуемость – также важнейшая часть настоящего приключения.

И поэтому в Demon's Souls надо играть «вслепую» – без советчиков, не читая в Интернете прохождений. Хотя бы первый раз – он должен быть вашим личным опытом от начала и до конца. Не отнимайте у себя этот шанс, не смотрите никаких видеообзоров, забудьте об игре все, что вы о ней знаете, и просто попытайтесь ее пройти. А как закончите, наверняка поймаете себя на мысли, что эту игру надо порекомендовать товарищам – именно так Demon's Souls и стала самой успешной игрой из всех, что Atlus выпускала на Западе. У нее не было ни рекламной кампании, ничего – только несовместимость с мейнстримом сложность. И полумиллионным тираж североамериканской версии игры стал только благодаря рекомендациям.

Само собой, Demon's Souls – не первая и не последняя игра-приключение. Можно вспомнить много чего – хоть тот же Zork (отзывчивость управления просто колоссальная, не правда ли?). Или The Legend of Zelda, например. Как известно, Сигеру Миямото при создании первой части руководствовался как раз своими воспоминаниями о том, как он в детстве часами гулял, исследовал окрестности и открывал для себя все новое и новое. И я не согрешу против истины, если скажу, что во многом благодаря этой свободе, этому духу первооткрывательства «Зельда» и имела столь сногшибательный успех.

Еще один хороший пример – столь любимая мной первая часть Metroid Prime. В по-

следующих выпусках героине – а значит, и игроку – давались четкие указания, превращающие приключение в рутину; в оригинале же – нет. С тех пор как нога Самус Аран ступает на планету Tallon IV, героиня полностью отдана во власть игрока, и он вместе с ней читает наскальные записи в руинах, выживает в заполненной лавой пещерах, сканирует ветхие стены, чтобы понять, чем их можно разрушить, и одолевает боссов в первую очередь с помощью смекалки.

А с абсолютным большинством нынешних игр все выходит иначе: повсюду щадящие чекпойнты, укрытия, регенерация. Недаром я так сильно сетовал на Uncharted 2: при подходящей стилистике и атмосфере геймплей там совершенно не такой, какой хотелось бы видеть в игре подобного плана. Да и в целом мейнстримовые игры сейчас слишком бояться удивлять, чтобы от них можно было ждать чего-то захватывающего дух. «Хочешь приключений? Расчеши манту».

Вообще, термин «adventure» переключался от квестов – тоже, прямо говоря, не таких уж и «приключений» – в жанр-амальгаму action-adventure, представителей которого, как правило, от чисто экшнов отличает наличие головоломок да возможность бэктрекинга. А ведь ни то, ни другое никак не способствует появлению в игре приключенческого духа, согласитесь!

Что же, наоборот, этому способствует? Давайте подумаем. Во-первых, большой, целостный и более-менее открытый игровой мир. Необязательно выдуманный – на Земле достаточно экзотических мест – но непременно необычный, дикий и враждебный. Хорошие примеры: Another World и Trespasser. Во-вторых, эта враждебность должна быть под-

креплена соответствующим уровнем сложности: игрок должен нести за промахами весомое наказание – но оно, в свою очередь, не должно быть чрезмерно суровым, чтобы не отпугнуть. Здесь лучше всех преуспела именно Demon's Souls. В-третьих, между играющим и его персонажем не должно быть никаких преград, будь то управление или неприятие характера героя. В-четвертых, игра должна удивлять – и не только тем, что она сама преподносит игроку, но и возможностью его собственной импровизации, как, например, в Рэвенхолме из Half-Life 2, Trespasser, недавней Alone in the Dark и даже в Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers.

Я не пытаюсь сказать, что игры подобного типа автоматически лучше всех других. Однако, на мой взгляд, обладающая вышеперечисленными особенностями игра имеет гораздо более высокие шансы запомниться. Особенно если вы, как и я, не ждете от игр толковых сюжетов.

Выскажусь я и насчет того, что может испортить приключенческую игру – триггер-хантинг, бич множества квестов и не только. Гадать, что же такое задумали разработчики, куда запрятали и как же сделать следующий шаг вперед, – самое ужасное, что только можно придумать. Игра должна быть логичной – в противном случае вера в ее сеттинг теряется, и он становится неестественным, бутафорским; он больше не может претендовать на звание мира, годного для изучения, но лишь на аляповатое творение не самых светлых умов игродела. Иными словами, хорошая игра не будет напоминать лишний раз, что она – всего лишь игра, а хороший игрок об этом быстро позабудет. **СИ**

Из JRPG ближе всего к описанному мной типу игр подобралась Final Fantasy XII. Вот это мир! Вот это бес- тирий!



You are unable to travel to this destination at this time. You will need to be more powerful to tackle this zone.

Mafia Wars: Moscow

Privet and welcome to Moskva! From this old and storied city, two rival groups - the Vory v Zakone and the Russian Mafiya - pull the strings of illegal enterprise across the globe.

However, your arrival in the city has upset the balance of power. Will you side with the Vory, the princes of thieves and the Old Guard of the Russian underworld? Or maybe you'd prefer the company of the brutally ruthless and efficient Mafiya? The decisions you make will have consequences, so choose carefully. Udachi!



The challenges in Moscow may be greater than those you faced in New York or Cuba, but so are the rewards. Moscow will be available to those level 70 or greater.



Explore New Episodes



Stockpile Cold War Weaponry



New Properties to Control



Внезапно! Колонка про социальные игры

Для социальных сетей существуют приложения, в которые можно играть без ущерба для психики даже не будучи представителем так называемой «массовой аудитории». Ой.

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ

Как вы прекрасно знаете, «Страна Игр» практически не уделяет внимания играм для социальных сетей. Причина прозаична: редакция считает, что аудитории журнала это попросту не интересно. Чисто из пагубной склонности к пустопорожним дискуссиям, я мог бы поспорить по этому поводу с Костей Говоруном. Но все-таки я и сам придерживаюсь примерно того же мнения.

Тем не менее, я убежден, что точечное освещение того, что происходит на ниве социального игрового строения, все же будет нелишним. На то есть несколько причин. Первая: кое-что знать об этом полезно для общего развития, особенно если вы читаете, представляете себе, мультиплатформенный, а не узкоспециализированный журнал. Ведь это действительно очень большой и заметный сегмент рынка. Пусть и направленный не конкретно на вас, а немного, скажем так, в сторону. Вторая: так вы лучше сможете понимать метаморфозы традиционной игровой индустрии. Например, что и почему приключилось с отечественным гейм-девом. В лютой ненависти к которому по разным причинам многие любят публично признаваться, при этом почему-то параллельно радуясь какому-нибудь очередному аддону к King's Bounty.

Для тех, кто никогда особенно не интересовался темой, расскажу вкратце, что же это за зверь. Игры для социальных сетей — это такие интерактивные приложения для ваших «Фейсбу-

ков» и «Вконтактиков», ориентированные, в первую очередь, на людей, которые из игр видели только пасьянс «Косынка». Зарабатывают они деньги, как правило, за счет модели free2play, только разогнанной ну совсем до неприличия. В подавляющее большинство этих проектов практически невозможно играть, если вы знаете, чем Хирунобу Сакагути отличается от Ю Судзуки, а RPG от РПГ. Есть исключения, и я не имею в виду покер. Но об этом отдельно.

Фактически игры для соцсетей — это такие новые казуалки. Только еще более казуальные, без упора на пазлы и с корнями в браузерках. Адепты социального гейминга обычно любят злорадствовать по поводу того, что традиционные казуалки резко сдают обороты. Причем злорадствуют обычно по традиционным причинам: для многих все эти match-3 и «найди 10 отличий» — это такие недоигры для скучающих теток. Такая картина лично у меня вызывает некоторое недоумение, учитывая, что в своей массе игры для соцсетей недалеко от всего этого ушли, и вышеупомянутые специалисты занимаются, грубо говоря, примерно тем же самым.

Неверно было бы понимать, что в социальных сетях все совсем уж просто, и это такие примитивные штуки, слепленные на коленке, и с разработкой подобного продукта справится даже debil. И в России, и за ее пределами, всеми этими «чертовыми фермами» занимаются зачастую очень неглупые люди. В нашем отечестве это накладыва-

ется на особую специфику: многие из этих самых людей в недавнем прошлом занимались вполне себе традиционными играми и не с самыми плохими результатами. И они, как и вы, зачастую тоже очень хорошо знают, чем Хирунобу Сакагути отличается от Ю Судзуки. Только вот российский РС-рынок пришел после кризиса в полнейший упадок, разрабатывать невозможно ни жутковатые «русские квесты», ни что-нибудь посерьезнее. А жрать хочется, онлайн между тем на коне. При этом среднестатистическая игра для социальной сети в разработке обходится примерно как тот же «русский квест», только на этом можно заработать. К сожалению, обычно упор делается на то, чтобы вписаться в необходимый бюджет, и сверхкачества достичь никто не пытается. При цикле разработки в 3-4 месяца стараются быстренько наклепать незамысловатую графику подешевле, чтобы ее нарисовали где-то в регионах. Порой получив спорный в визуальном плане вариант, но публике-то оно часто по барабану.

Социальные игры живут по своим правилам — и разрабатываются тоже по ним. Как я уже говорил, даже за кажущимся примитивизмом каких-нибудь «мафий» и «ферм» стоит любопытная и достаточно четко регламентированная схема работы. Игра должна приносить деньги и всеми силами затаскивать новых пользователей. От этого и пляшут. Приложение для соцсети — если оно не рекламное — немисливо без схемы монетизации и без продуманной виральности. Очень

серьезно (пусть и однотипными методами) должно быть просчитано, что простимулирует пользователя заплатить деньги и, образно выражаясь, как этот пользователь будет засирать ленту. Рассказывая о том, как он получил новый уровень, достижение, крутую шмотку, кому подарил предмет, кому из друзей чем помог и так далее. Все это должно быть очень четко отражено в документации проекта. В противном случае это попадет на деньги, и все это понимают.

Отсюда все эти забавные штуки в социальных играх, когда вам на каждом шагу предложат сообщить миру о полной ерунде, когда вы не можете купить что-то за игровую валюту (только за реальную), не имея в приложении десяти друзей, и прочие злобные дискриминационные ограничения. Я отдаю себе отчет, что многое, о чем здесь ведется речь, вполне себе очевидно, но у нас же упор на ликбез.

Я повторюсь, но для обычного игрока «традиционной ориентации», все это покажется болотом, рассчитанным на каких-то других, специфических людей. В целом, так оно и есть, хотя здесь можно долго спорить, кто же на самом деле в этой ситуации является «специфическими людьми».

Некоторые из нас надеются, что социальный гейминг будет развиваться в какую-то более привычную для нас сторону. Для этого есть некоторые предпосылки, пусть и не особо много. И что могут появиться интересные, умеренно-нишевые проекты с хорошим сплавом «настоящей» игры и социальной. Почему бы и нет, ведь в соцсетях сидят почти все. Действительно, в последнее время в приложениях появляются любопытные элементы из «взрослого» гейминга. Ну, например «цивилизационное» технологическое древо в City of Wonders. Се-

рьезной проблемой, правда, я бы назвал цветущую асинхронность геймплея, от которой очень сложно куда-то деться. «Асинхронность» — это когда мне нужно побить друга Васю, но делать это придется заочно, потому что не факт, что он сейчас готов сидеть в сети. То есть, избиение будет автоматизировано, напрямую управлять процессом никто особенно не позволит.

И, надо сказать, существуют игры, с которыми не грех ознакомиться и которые, по меньшей мере, непротивны. Я хотел бы вам показать пяток небезынтересных приложений для социальных сетей, иллюстрирующих это утверждение. На эти игры — как мне кажется — есть смысл взглянуть. Как минимум, для общего развития. Да и поиграть может быть интересно. Все представленные ниже игры — фейсбуковские. Я ненавижу все социальные сети, но Facebook чуть меньше, чем остальные.

» Social City



то, в общем-то, градостроительный симулятор — только в переложении для соцсетей.

Один из главных, на мой взгляд, козырей проекта — он крайне милый с точки зрения графики. Это достаточно удивительно, потому что в «фейсбуках» игры, где встречаются всякие домики, обычно аляповаты, если не сказать уродливы. По моему своеобразному мнению, какой-нибудь конкурирующий Millionaire City или ни разу не конкурирующий FrontierVille (но тоже с домиками) попросту страшны. И лично меня отпугивают. Как, наверное, отпугнут большинство из вас. А с Social City совсем другая история. Тут действительно хочется строить, и появляются позывы купить какую-нибудь лимитированную (читай: за реальные деньги)

конструкцию, вроде гонконгского небоскреба Bank of China. Схема игры проста, но эффективна. У нас есть территория, на ней можно строить домики. Домики есть трех основных типов: фабрики (приносят деньги), жилые строения (приносят жителей), развлекательные объекты (приносят «веселье»; такой аналог ферм из Warcraft — без них жители в городе не появятся). Получается порочный круг, когда чтобы построить жилой дом, нужны деньги, зарабатываемые на фабриках. Чтобы был прирост, нужно купить развлечения, а чтобы построить новую фабрику, нужно определенное количество людей в городе. Представьте себе, это затягивает. При всей, честно говоря, бессмысленности процесса (кроме созерцания красивого городка — а это важно), я добрался до 32 уровня и полумиллиона жителей.



Издатель: Playdom
5.45 млн пользователей в месяц на момент написания статьи (по данным AppData)

» City of Wonder



ity of Wonder — это развитие идей Social City. Примерно то же самое, только с неожиданным вывертом —

игра использует наработки Civilization. Собственно, очень похоже на то, что Playdom сделал игру как превентивный ответ на еще не вышедшую Civilization Network. Ну примерно как в истории с Ridge Racer и Daytona USA. Есть мнения, что при таком раскладе Civilization Network уже и не очень-то нужна, хотя я категорически с подобным утверждением не согласен. В City of Wonder есть много достаточно раздражающих моментов и, кроме того, часть фишек, которых в игру понапилили, выглядят откровенно не пришель кобыле хвост. Основная идея в том, что теперь мы играем в Social City, но в более «историческом» сеттинге, развиваем свою мини-цивилизацию, делаем исследования (да, тут «цивилизационное» дре-

во технологий), воздвигаем пирамиды, Ангкор, Китайскую стену и все такое прочее. Много интересных нюансов. Но добавление в описанную выше схему Social City дополнительных элементов, вроде военных построек (и возможности атаковать других пользователей, угоняя у них жителей) или показателя торговли (позволяющего торговать — по факту тот же набег на других юзеров, только используя как оружие «отоваривание») я бы не назвал реализованными в должной мере интересно. На бумаге оно выглядит круто, на практике в определенный момент хочется наплевать на строительство крепостей, барачков и рынков — оно смотрится высосанным из пальца. Тем не менее, я бы рекомендовал для ознакомления — особенно для того, чтобы было с чем сравнивать, когда Civilization Network все же выйдет. И чтобы представлять, примерно какой геймплей, скорее всего, в ней будет.



Издатель: Playdom
7.1 млн пользователей в месяц на момент написания статьи (по данным AppData)

» NanoStar Siege



Очень любопытный фрукт. Такая фэнтезийная тактическая стратегия с полувеликолепными боями. Сложно привести какие-то четкие аналогии, но я попробую объяснить. У вас есть армия. Вы ее расставляете на поле боя. Очень узеньком, то есть, юниты будут стоять скуенно. У противника тоже есть армия. Мы запускаем битву, юниты топают навстречу друг другу и начинают потасовку. Слово Siege здесь появляется из-за того, что формально мы осаждаем чьи-то города и замки. И, пробив линию обороны, наши человечки бегут по направлению к укреплениям, ломают их и снимают у города HP.

Несмотря на асинхронность – то есть, автоматизм процесса – если бой иници-

ровали вы, то на его исход можно влиять с помощью всяких магических штук, саммонов и вызова подкреплений, что можно делать через определенный промежуток времени. Для обороны своего замка – на случай, если нападут на вас – нужно выстраивать линии обороны, назначать порядок вызова тех же самых магических штук и саммонов, апгрейдить строения (чтобы, скажем, поливать наступающего противника стрелами со стен) и все такое прочее. Обороняющаяся сторона обычно находится в незавидном положении по сравнению с активной атакующей, но при определенном перевесе в уровне и продвинутой армии можно надавать по рогам даже играя «вторым номером».

Издатель: Digital Chocolate
630 тысяч пользователей в месяц на момент написания статьи (по данным AppData)



ИГРАЙТЕ В СОЦИАЛЬНЫЕ ИГРЫ
И ПОКУПАЙТЕ, ПОКУПАЙТЕ,
ПОКУПАЙТЕ, ПОКУПАЙТЕ, ОАЛВЫ
АРАОР РПСО БАБЛО АРПУ УРА.

» Warstorm



Если коротко, то это автоматизированный Magic: The Gathering. Собираем колоды, формируем из них армию, натравливаем на противника и наблюдаем, что из этого получится. Система интересна, хотя, прочитав предыдущие два предложения, вы, наверное, мне не поверите.

Разумеется, есть разные типы колод (всякие эльфы, некроманты, орки, драконы), армия состоит из нескольких таких колод. Можно покупать как отдельные карты, так и бустеры и специальные комплекты. Качество арта высокое, смотреть на все это приятно. Помимо битв с живыми оппонентами есть и кампании, где мы сражаемся с компьютерными противниками.

Наверное, это не самый крутой вариант автоматизации коллекционной карточной игры, который можно придумать, но лучше как бы и нет. Более того, Warstorm затягивает даже тех, кто привык от подобных игр ждать чего-то несколько более тактического и разнообразного.

В моем случае получилось забавно: я сразу оценил арт, но не оценил геймплей. А играть стал для того, чтобы «изучить вопрос». В определенный момент я поймал себя на мысли, что уже пару недель захожу в Warstorm каждый день с целью накопить денежку на героев-андедев и колоду с дракончиками. Это ужасно. На драконов, кстати, накопил.

Издатель: Zynga
2.3 млн пользователей в месяц на момент написания статьи (по данным AppData)



» Assassin's Creed: Project Legacy



По большому счету, это промо-игра к сериалу Assassin's Creed, и, конкретнее, к Assassin's Creed: Brotherhood. Вообще, с промо-играми в соцсетях дела обстоят не то чтобы шоколадно. При этом, что простор для этого есть, и еще какой. Очень многие люди, занятые в отрасли, ждут, что рано или поздно это направление зацветет буйным цветом, но вот прямо сейчас с этим есть большие проблемы. Project Legacy – великолепный пример того, как оно может и должно быть.

Костяк геймплея – это калка с Mafia Wars (которая и сама, как известно, клон). Таки да, это очередная «мафия», но только нового поколения, очень стильная,

осмысленная и значительно более интересная. Для тех, кто не в курсе, о чем мы толкуем: никакого отношения к популярной забаве с карточками, «мафия просыпается», комиссару Катани и зажмуриванию глаз это все отношения не имеет. Это просто такой поджанр.

Все полностью на флэше, много приятного арта, вменяемая сюжетная линия. Здесь мы как бы участвуем в эксперименте по пробуждению генетической памяти. И бродим по воспоминаниям, занимаясь типичным для жанра «выполнением работ», тем, что обычно принято называть «задрачиванием». К чертам Mafia Wars, попробуйте Project Legacy. **СИ**

Издатель: Ubisoft
160 тысяч пользователей в месяц на момент написания статьи (по данным AppData)





ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ

Платный воздух ограниченного срока действия

До недавнего времени к DLC я относился спокойно. Ну, есть они и есть, вроде бы даже очень хорошо, что их много и почти все они такие интересные. Но потом пришлось столкнуться с новой чудесной системой защиты от пиратства и как-то внезапно появились серьезные сомнения. Ну, хорошо, вот есть DLC, которые делают содержание игры богаче. Но это сейчас, в настоящий момент. А что будет, когда серверы Xbox Live закроют? Steam прогорит? Издатели видеоигр обанкротятся?!

П

римечательно, что последний год я даже радовался, если так называемые DLC оказывались ключиками, которые могли разблокировать определенный контент.

Дескать, меньше места на жестком диске занимает – и хорошо. Но представление страшным образом изменилось, когда пришлось столкнуться с интернет-активацией новенькой игры на PC. Вернее, это дало повод посмотреть на ситуацию с другой стороны. Ведь пользователь, фактически, приобретает ключ во временное пользование. Мало того что саму игру можно устанавливать лишь ограниченное число раз, так еще и непонятно, как заставить ту же Divinity II работать, скажем, через два года. Российский издатель будет платить за работу простаивающих серверов, в надежде на то, что какой-нибудь опомнившийся геймер все-таки приобретет копию и поспешит ее зарегистрировать? Да ну, бросьте.

Показательна история с консольным эксклюзивом – Demon's Souls. Все в ней хвалят онлайн, и заслуженно. И вроде бы времени с момента релиза прошло не так уж много, чтобы о ней успели забыть. Но забыли. В результате чего азиатские серверы закрываются один за другим, и ничто уже не будет способно вернуть их в строй. Упустили момент, когда была возможность играть по сети? Ну, что ж, ничего уже не поделать. С американским изданием получилось проще, там в буклете сразу оговаривалось, что компания Atlus USA обеспечит работу мультиплеера лишь на полгода. Когда зашла речь о переиздании Demon's

Souls по сниженной цене, передвинулись и сроки отключения серверов. Но это все равно случится. Все равно весной 2011 года игре, буквально, переключат кислород, а PS3 лишится, возможно, одного из самых интересных эксклюзивов.

В прошлом номере на видеоприложении Level UP в программе «ПрофиТролли» мы с Павлом Филюшкиным обсуждали онлайн- и локальный мультиплеер. Все доводы за онлайн сейчас звучат очень убедительно, но тогда мне и в голову не пришло (как, впрочем, и оппоненту), что спор решить достаточно просто. Что будет с таким мультиплеером, когда игра устареет? Или когда придет следующее поколение консолей? Если сейчас многопользовательский режим занимает главенствующее положение в концепции игры, значит, через пять лет ее просто не станет. Ее вряд ли будут скачивать даже те, кто привык проходить что-нибудь с помощью эмуляторов. Может быть, в выигрыше окажутся приверженцы пиратской продукции (до которых онлайн так и не добрался), но это нельзя считать полноценным исключением.

С DLC проблема еще серьезнее. Если дополнение не выходило на PC и не издавалось в составе Game of the Year Edition, то плакать горькими слезами будут владельцы Resident Evil 5 на Xbox 360 через какие-то три-четыре года. А DLC ведь интересные, правильные, хорошие. Да что там контент – есть же полноценные скачиваемые игры! Подборка XBLA может служить вообще единственной игротеккой для тех, у кого дома есть Xbox 360. Но что станет с ней или с играми из

PSN, когда придет пора закругляться? Когда сетевые сервисы начнут меняться, преобразоваться, заработают новые правила, а в качестве игровой платформы будет другое железо? Речь ведь не о картриджах идет, которые до сих пор работают. Мы говорим о Final Fight Double Impact, например, которая в версии для PSN мало того, что держится за нелепую защиту от пиратства (пропало соединение с Интернетом – не будет мордобоя, sorry), так и, фактически, умрет, когда наступит эпоха PS4.

Многие, наверное, утешают себя мыслью о том, что как-нибудь о богатом наследстве позаботятся. В случае с Xbox 360, во всяком случае, есть вероятность сохранить какую-то часть купленного, простите, воздуха (впрочем, даже игра на физическом носителе, но с кодом интернет-активации – тот же воздух). А вот PSN-подборке доверия нет. Убрали же возможность запускать старые игры от PS one и PS2! И что в итоге? Продадут еще раз, правда, по сниженной цене. Только работать такая схема может лишь в настоящем, потому что в новинку и действительно удобно. А вот готовы ли вы по несколько раз покупать одну и ту же игру, зная, что без предварительного предупреждения через несколько лет, когда вы захотите пройти ее вновь, это будет просто невозможно? Согласитесь ли вы купить Final Fight Double Impact еще раз только потому, что сменились платформы? Думаю, вряд ли. Так что единственный выход – это покупать GotY-издания и не откладывать хорошие игры, где важен онлайн, на потом. Этого «потом» может уже и не быть. **СИ**

СПЕЦ

В ФОКУСЕ

АСЕ COMBAT

МНЕ БЫ
В НЕБО!

«Всего существует три типа асов. Те, которые ищут силу. Те, кто живет гордо. И те, которые могут предугадать исход битвы. Вот так. Всего три. А он? Он был настоящим асом».



Евгений
Закиров

Сложно назвать хотя бы десять игр Namco, которые считались бы признанными лидерами в том или ином жанре.

Исключение, вероятно, составит лишь сериал Tekken, популярность которого не оставляет никаких сомнений во вкусовых предпочтениях аудитории любителей файтингов. Но вот взять, к примеру, гонки, любые — начиная с серьезных симуляторов и заканчивая чем-то более динамичным. Ridge Racer! Как ни странно, но это — идеальный пример политики компании. Сам по себе этот сериал, несомненно, известный, с историей и так далее. Но какие выдающиеся результаты можно ему приписать? Разве это самые лучшие аркадные гонки в истории игровой индустрии? Да нет, наверное, найдутся представители жанра и поинтереснее. Сказывается ли это негативно на имидже Ridge Racer или самой

компании? Опять же, нет. Сериал занял свою нишу, имеет собственную фанбазу и его создатели точно знают, что аудитория хочет увидеть в следующем выпуске, в каком направлении развиваться дальше и следует ли продолжать играть на опережение (уже много лет RR — это ланч-тайл для всех платформ, и домашних, и портативных) или стоит придумать что-то принципиально иное. Иными словами, полное понимание ситуации. И так со всеми внутренними разработками Namco, даже после слияния с Bandai. Еще пример? Пожалуйста: Ace Combat не является ни полновесным авиасимулятором, ни аркадным шутером, какие-то рекорды продаж и популярности с ним не связаны. А все же стоит спросить человека, какую «игру про самолеты» для консолей он может посоветовать, как ответ не заставит себя ждать: «Ace Combat! И больше для счастья ничего не надо!»

Разработчики из Project Aces любят свое дело как никто другой.



Конечно, конкуренты, причем иногда достаточно интересные, у Ace Combat были. Даже на PS one можно подобрать по меньшей мере пять игр, практически ничем не уступающих дебютному выпуску. Но, по всей видимости, терпение и настойчивость, стремление добиваться поставленной цели (или: умение перетерпеть напролом, не замечая ничего вокруг) помогли Project Aces, буквально, поднять консольную разновидность жанра под себя. Там, где одни считают эталоном «Ил-2 Штурмовик», другие тренируются в Microsoft Flight Simulator (хотя сравнение не совсем корректное, ведь в нем не представлена военная авиация), третьи выбирают долгоиграющую пластику от Namco Bandai. И о принятии такого решения обычно не жалеют.

Несомненно, многие познакомились с сериалом или просто запечатали в памяти выпуски для PS2, потому что они, во-первых, для того времени (да и сейчас, в принципе, тоже) казались невероятно красивыми, а во-вторых – глубоко проработанными, каждая деталь в них имела значение. И если сначала, то есть во время развития концепции, это вызывало восторг, то ближе к настоящему стало расцениваться скорее как признак упадка. Но не будем забежать вперед!

Интересно, сколько раз дизайнеры зашивали такую вот экскурсию, чтобы посидеть в кабине пилота? Наверняка они узнали все еще во время первой поездки.



Специальный контроллер для AC6. Он удобный, поскольку состоит из двух частей и имеет крепкую конструкцию. Но вот острая необходимость в нем не ощущается. Речь же идет не о симуляторе!

Твоя Земля – не моя планета

События большинства выпусков Ace Combat разворачиваются, как принято говорить, в мире с альтернативной историей. Он очень похож на реальный, просто названия настоящих государств были заменены на смешные, временные рамки свободно передвигаются из недалекого прошлого в фантастическое будущее, а среди действительно находящихся на вооружении самолетов можно иногда встретить прототипы летающих машин смерти – огромных воздушных крепостей, способных сравнять с землей целый город. Благодаря такому подходу сериал привлекает к себе внимание самых разных людей. Так, военные конфликты в мире AC очень похожи на те, которые записаны в истории человечества («Белканская война», например), просто называются иначе. Но в целом, внимания геополитическим подробностям уделяется не меньше, чем в играх под маркером Tom Clancy's, и именно это привлекает к игре людей, вроде Константина Говоруна, т.е. тех, кому интересны детали подобного характера. Я же быстро утомляюсь от рассуждений о благах государства и национальной политики, например, Белканской Федерации (нет, это не может не вызывать смех!), и для меня главное достоинство сериала – это хорошо представленная современная военная авиация. И, конечно, возможность пройти игру без заучивания каких-то специфических терминов и приемов, которыми часто перегружены симуляторы.

Конечно, есть исключения из правил. Так, недавний портативный выпуск, Joint Assault для PSP, равно как и находящийся в разработке Assault Horizon, рассказывают о событиях в реальном мире, в наше время. И если в первом случае только перемены места действия все и ограничилось, то ответвление для Xbox 360 и PS3 идет дальше. Перестраивает концепцию под современные требования, из-за чего даже другие сотрудники Namco Bandai (речь идет, в частности, о Кацухиро Хараде, продюсере сериала Tekken) не упускают случая пошутить: «Что это? Наверное, HAWX 2! Что, нет, это НАША разработка? Ну, дела!»

География и политика в мире AC довольно сложная, и восприятие информации осложняется множеством белых пятен в летописи Strangereal. Зато куда проще проследить за жизнью конкретных пилотов и тех группировок,

Ох уж эти злые русские

В тексте много говорится о Белканской Федерации и это неслучайно. Дело в том, что все белканцы – злодеи. Они все какие-то странные и носят русские фамилии, и летают на наших самолетах. Можно было бы списать такую особенность на то, что так уж завелось, и имидж вроде бы подошел, если бы это была разовая акция. Но вот в Ace Combat 6: Fire of Liberation речь идет о Ресбулике Эстовакки, которая вероломно напала на хорошую страну Эммерию и чинит там теперь безобразия. И что видит игрок в первую очередь? Что Эстоваккиа – это такой «советский блок» в мире Ace Combat. И подтверждение этому найти совсем несложно. Достаточно хотя бы взглянуть на то, как называются их боевые звенья: Edinorog, Pegas, Drakon, Kentavr, Oryol, Dzhoker, Rusalka, Feniks, Oblako, Rytsary, Flyuger. Правда, неизвестно, откуда тогда взялось название Strigon, но общая картина после этого перечисления должна быть ясна.



Летающие крепости

Особое положение в мире Ace Combat занимает так называемое «супероружие». Обычно в одном выпуске их два или три, и они играют роль своеобразных боссов. Но встречаются исключения. Мы подготовили список наиболее интересных «машин смерти», представленных в сериале.



Spiridius и Orgoi

Две летающие крепости из AC X2: Joint Assault. Причем Spiridius – единственная, на которой уместилось восемь видов оружия и система электромагнитной защиты, которая функционирует в тесной связи с пушкой Balaur – фактически, здешним лучом смерти. Orgoi держит на борту меньше разных пушек, но тоже является опасным противником.



Chandellier

Спойлер: это «финальный босс» в Ace Combat 6. Представляет собой огромную платформу со множеством небольших орудий и одной огромной пушкой по центру. Функционирует благодаря геотермальной энергии. Уязвимые места – модули охлаждения, до которых, впрочем, не так просто добраться.



XB-0 Hresvelgr

Наверное, одна из самых классных летающих крепостей в Ace Combat. Есть в The Belkan War. Является одновременно и транспортным средством, и бомбардировщиком (после которого на земле остаются кратеры как после метеоритного дождя), а также имеет множество взлетных полос для всем понятных целей. Находится в вооружении у Белканской Федерации, работает на шести двигателях, развивает скорость до 960 км\ч. Собирали XB-0 Hresvelgr начали в 1990 году, однако закончить успели уже 16 ноября 1995. Что интересно, по хронологии сериала это супероружие было уничтожено в декабре этого же года, т.е. пролетало оно меньше месяца. А столько надежд на него возлагалось!



Справа: На самом деле, UI-4052 Crallias из Electrosphere – не самолет и не летающая крепость, а просто колоссальных размеров оружие. Впрочем, есть самые разные мнения на этот счет. Непонятно даже, кто им на самом деле управлял, хотя все подозревают Ouroboros, и кто его изготовил.

В поздних выпусках сериала можно отдавать напарнику достаточно точные указания. К несчастью, он не всегда им следует.



к которым они принадлежат. Правда, и здесь следует помнить о том, что если речь идет о третьей части, Electrosphere, то противоборствующие стороны – это не какие-то конкретные страны, а мультинациональные корпорации: General Resources, Ouroboros, UPEO, Neuscom. Вообще, AC3 заслуживает отдельного рассказа как, вероятно, одна из самых спорных частей сериала, да к тому же еще и с нелегкой судьбой за пределами Японии.

Менеджмент отношений

Иногда в рецензиях и в комментариях людей на фансайтах можно встретить утверждения вроде «отношения между пилотами в AC уделено чуть ли не больше внимания, чем собственно самолетам и войне». Смешно, конечно, но замечание не лишено правды. На самом деле, история мира как бэкграунд, личные качества, характеры, горести и радости персонажей, ну и, конечно, авиация – это такой крепкий фундамент,

в котором просто нет ничего лишнего. Известно, что треугольник – это самая крепкая конструкция, и по аналогии с ним три названных составляющих не просто как-то мирно уживаются, а дополняют друг друга, сохраняют баланс, недоступный ни одному из конкурентов.

Взять, к примеру, ту же хронологию. Внимательный геймер наверняка не раз удивлялся тому, как подробно сценаристы Ace Combat расписывают истории больших и малых государств, как старательно расставляют по таймлайну маркеры, с помощью которых фанаты могли бы сразу сказать, например, когда та или иная страна взяла неверный курс, что послужило предпосылками к тому конфликту и в силу каких обстоятельств так непросто добиться мира между народами-соседами. И это не пустые слова. Даже в первом выпуске, на Западе известном под названием Air Combat, можно было найти исчерпывающую информацию о республике Калуге, конкретных лидерах сепаратистов и – вни-

**ВОЕННЫЕ КОНФЛИКТЫ В МИРЕ ACE COMBAT
ПОХОЖИ НА ТЕ, КОТОРЫЕ ЗАПИСАНЫ
В ИСТОРИИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА.**



Посадка самолета выполнена в виде мини-игры. Которую, ко всему прочему, еще и пропустить можно.



мание! – возможных каналах, по которым те получали оружие и поддержку.

В Ace Combat 2 внимание к, казалось бы, совсем незначительным деталям сюжета достигло маниакального уровня. Скажем, появились конкретные соперники-асы, представляющие собой действительно знающих свое дело, а потому в самом деле опасных пилотов. Сражения с ними запоминались, более того, их хотелось переигрывать снова и снова на более высоком уровне сложности. К сожалению, в Namco Bandai не сразу оценили перспективы этого пути развития сериала. То, что сейчас воспринимается с восторгом, тогда могло показаться лишним и бессмысленным в глазах западной аудитории. И хотя её вкусы нельзя было не учитывать, в тот период прислушались именно к мнению поклонников в Японии как самой большой и благодарной фанбазе.

Картины войны

Внимание к деталям сюжета вообще является самой заметной характерной чертой сериала. Ведь в любых других авиасимуляторах и просто «играх про самолетик» сюжет имеет четкую форму подачи – брифинг перед операцией и подведение итогов после – и не выходит за эти рамки. Начиная со второго вы-

пуска, в Ace Combat от этой формулы начали постепенно отходить. Но там, где делается неосторожный шаг вперед, есть риск отступить на два шага назад. И один из самых лучших выпусков сериала, Ace Combat 3: Electrosphere, может послужить тому примером. Для многих он был и до сих пор является эталоном. Той игрой, проходить которую можно много раз и продолжать получать от этого удовольствие. Но вот беда: когда речь идет о третьей части, все эти хвалебные отзывы можно адресовать только японской версии.

Оригинальный вариант, вышедший в Японии в 1999 году на PS one, без ложной скромности можно назвать одной из самых значимых игр на платформе. В ней было множество улучшений, доработок. Игроки могли выбирать вид от третьего лица и свободно управлять камерой на все 360 градусов, выбирать ракеты перед началом миссии. Всего заданий насчитывалось аж 52, причем один «вылет» проходил в открытом космическом пространстве со всеми летающими. Т.е. тот факт, что действия происходили в невесомости, пускай и всего в одной миссии, послужил поводом сделать отдельную модель полета. Естественно, это не могло остаться без внимания.

Насчет Assault Horizon пока большие сомнения. Выглядит все, несомненно, очень здорово. Но тот ли это Ace Combat, который все любили?



Excalibur

Фактически, огромный штырь высотой около 900 метров, который может стрелять лазером и точно попадать в цель в радиусе 54 миль. Был создан Белканской Федерацией в 1994 году. Может быть, внешне он и не производит впечатление действительно страшного оружия, на самом деле с ним лучше никаких дел не иметь. Опасно. Кстати, проект Excalibur был разработан белканским инженером Антоном Купченко, который одновременно еще и является пилотом Su-47 Berkut.



P-1114 Gyges

Всего таких крепости было две, обе находились на вооружении у Эстовакки. Огромные летающие платформы, обладающие поистине страшной разрушительной силой, тем не менее, вряд ли стали серьезным препятствием во время прохождения AC6.



P-1112 Aigaion

Тоже из AC6, тоже большая летающая крепость. Конечно, она производит устрашающее впечатление уже внешне. Высота – сто метров, ширина – почти тысяча метров, длина – полкилометра. Может выпускать множество самонаводящихся ракет за раз и одновременно обстреливать из шести пушек и множества пулеметов. Но это все пустяки. Самое страшное то, что на борту Aigaion находится звено Strigon на Su-33D. С этими парнями шутки плохи: их много и они знают, что такое командная игра.

Но все-таки, возвращаясь именно к сюжетным особенностям, японским геймерам достался еще и крайне интересный и увлекательный сюжет, который подавался как в виде тех же брифингов, так и через диалоги (переговоры между пилотами, которые потом успешно прижились в последующих выпусках) и анимационные ролики. Ну и, конечно, пять разных вариантов финала истории. А что было в версии для Европы и США? 36 миссий, никаких анимационных роликов, куцый более линейный сюжет. Для чего это было сделано? Что стало тому причиной? Волнующий всех вопрос долгие годы оставался без четкого ответа. Поэтому когда у нас появилась возможность задать его лично Кадзутоки Коно, главному человеку в Project Aces, мы решили этим воспользоваться. Его ответ, равно как и полноценное интервью, можно найти на соседних страницах.

К чести разработчиков, другие выпуски не подвергались такой суровой модернизации ради лучшего восприятия. В частности, сюжетные ролики, несмотря на то, что преображались они в каждом новом выпуске, стали обязательной частью программы. Конечно, все они сильно различаются, как визуально, так и по настроению. Скажем, в AC04 статичные иллюстрации сопровождаются закадровыми комментариями, которые дают представление не столько о каких-то деталях боевых операций и политики той или иной страны, сколько о событиях в мире либо глазами простых людей, либо непосредственно то, как они повлияли на их жизнь. В AC5 все не так. Там речь идет уже о полноценных CG-роликах достойного качества, и хотя привязка к конкретным личностям сохраняется, на первом плане именно какое-то действие. А в The Belkan War так вообще видео с настоящими актерами! Такой вариант, кстати, субъективно является наиболее удачным. Во всяком случае, растянутая драма шестого выпуска, где опять решили вернуться к CG-заставкам усиленной слезливости, дает повод задуматься над тем, а не лучше ли было остановиться на предыдущем варианте и ничего не менять.

В Японии продаются специальные сборные модели самолетов с раскраской под Idolmaster. Стоят недорого, но найти их сейчас довольно сложно.



ОЧЕВИДНО, ЧТО ПОПУЛЯРНОСТЬ И УСПЕХ КОНКУРЕНТОВ ЗАСТАВЛЯЮТ РАЗРАБОТЧИКОВ ПРИНИМАТЬ ПОДЧАС ВАЖНЫЕ, НО РИСКОВАННЫЕ РЕШЕНИЯ.

Култ военной авиации

В обзоре Tom Clancy's HAWX 2 я отмечал, что в сиквеле совершенно не чувствуется любви и увлечения самолетами. Там они играют роль инструментов, в лучшем случае — красивого фантика. А вот одной из отличительных черт Ace Combat является как раз то, что человек, даже если он не обладает глубокими знаниями по теме и плохо владеет терминологией, может получать удовольствие не только от игрового процесса, но и от любования теми самыми «железными птицами». Благодаря чему достигается такой эффект? Это очень просто объяснить.

Можно быть равнодушным к авиации как таковой, но когда наблюдаешь ее в деле, не подивиться ее красоте просто нельзя. И поскольку Ace Combat в плане реализма далеко именно от симуляторов, чтобы привлечь внимание, ставка делается в том числе и на графическую составляющую. Цель: показать технику в ангаре так, чтобы человек немедленно захотел забраться в кабину и совершить взлет (редкие мини-игры, к сожалению). А дальше, уже в воздухе, игра показывает себя во всей красе. Именно визуальная сторона вопроса заставляет консольных конкурентов тихонько сидеть в темном углу и не высовываться. Сопротивление, что

называется, бесполезно. Обаяние Ace Combat заставляет поверить в то, что современная военная авиация достойна самого глубокого изучения.

Но тогда возникает другой вопрос. А что делать тем, кто днями и ночами оттачивал мастерство именно в симуляторах и весь необходимый багаж знаний имеет? Ответ напрашивается сам собой. Начиная с выпусков для PS2 и заканчивая портативными ответвлениями, в AC представлен такой большой выбор самолетов, что изучение каждой конкретной модели (хотя сначала надо их заполучить, что тоже непросто) занимает очень много времени. Это и те, что состоят на вооружении в наше время, и самолеты-прототипы, которые еще не прошли испытания или, может быть, даже никогда не поднимались в воздух, а также ультимативные крылатые машины смерти, являющиеся целиком и полностью плодами воображения разработчиков. Винтажные самолеты появились совсем недавно, и вопреки ожиданиям (все-таки это не канонично) фанатам они понравились.

В отдельных выпусках есть возможность их несложной модернизации, в других функции кастомизации ограничиваются выбором ракет и раскраски. Различия между самолетами существенные, каждый управляется по-своему и предназначен для выполнения определенных задач, хотя в этом смысле выбор не навязывается. Игрок должен сам изучить разные модели купленных самолетов и правильно выбрать тот, который лучше всего подходит. При этом надо понимать, что содержание миссий, боевые задачи и все, что с этим связано, менялось по мере развития сериала. Если раньше были целые эпизоды, в которых не надо уничтожать наземные цели, но требуется пролететь через каньон и не разбиться, то теперь такого нет. В шестой части разработчики вообще превратили каждый эпизод чуть ли не в отдельную войну, где с каждой стороны была задействована военная техника и пилот должен был помогать наступающим или обороняющимся боевым единицам.

True ace

Очевидно, что популярность и успех конкурентов заставляют разработчиков принимать подчас важные, но рискованные решения. Долгое время одному из самых ценных сериалов Namco Bandai удавалось как-то сохранять консервативный подход, впрочем, не во всех аспектах. Однако анонс Assault Horizon стал свидетельством того, что больше так продолжаться не может. Меняются вкусовые предпочтения, требования и пожелания игроков, требуется привлечение новой аудитории. И чтобы оставаться на плаву (вернее, в воздухе), необходимо именно что идти на риск.

Project Aces называют Assault Horizon «ответвлением», но всем понятно, что разработка полноценной седьмой части отнимет слишком много сил и времени, и рассуждения про

Заправка в воздухе реализована предельно просто.



спин-оффы служат разве что для перестраховки. В случае успеха, она именно седьмым выпуском и останется, а нет – запомнится как первый мультиплатформенный релиз. Что, в принципе, тоже достойный результат. Ведь раньше Ace Combat рассматривался исключительно как эксклюзив для платформ от Sony, и отдельные спорные вещи для GBA и iPhone в расчет не принимались. А тут – многообещающий релиз сразу и на PS3, и на Xbox 360. Трудно устоять!

Другое дело, что сюжетная линия, заботливо прописанная начиная с шестнадцатого века и заканчивая серединой двадцать первого, окажется за бортом. А фанаты, которые держат в памяти дату создания того или иного супероружия, которые с огромным удовольствием переигрывают AC04: Distant Thunder и терпеливо ждут подробностей о том, кто же такая Кеи Харасе и что ее связывает с Рейко из Ridge Racer, окажутся без своей порции плюшек. Впрочем, недавней Joint Assault, где был представлен реальный мир, это не помешало добиться выдающихся успехов. И будем надеяться, что разработчики так просто не откажутся от прошлых наработок. В истории того мира действительно много белых пятен, следовательно, темы для разговоров еще не исчерпаны. **СИ**



К Ace Combat 6 вышло так много разных дополнений, что их суммарная стоимость в несколько раз превосходит ценник самой игры. Причем, что характерно, DLC предлагали вниманию новые самолеты и варианты раскраски с девочками из Idolmaster. Стоило такое развлечение порядочно, зато самолеты эти не надо было покупать в самой игре. Достаточно было приобрести их Marketplace и после этого их сразу можно было выбрать в ангаре перед следующей миссией. Или в мультиплеере!



СПЕЦ

В ФОКУСЕ

Нью-Йорк в видеоиграх



Сергей
Цилюрик

Нью-Йорк, город, который никогда не спит, символ Америки и капитализма. Ему посвящены сотни и тысячи произведений: книги, песни, фильмы — и, конечно же, видеоигры. В этом материале я хочу вспомнить игровые воплощения города, который почему-то кличут «Большим яблоком», отметить лучшие из них и даже кое-где сравнить их с реальностью.

С

разу стоит сделать важнейшую оговорку: когда говорят «Нью-Йорк», подразумевают Манхэттен.

На острове, выкупленном в свое время у индейцев за сущие гроши, сосредоточено все интересное, что есть в самом известном городе мира. Оставшиеся четыре района — Бруклин, Квинс, Бронкс и Статен-Айленд — напрочь лишены как достопримечательностей, так и собственного центру города колорита.

Впрочем, герои первой видеоигры, действие которой разворачивалось в Нью-Йорке, были родом из Бруклина, в котором навалом итальянских кварталов. Речь, конечно, идет о братьях Марио и Луиджи! Мало у кого их приключения ассоциируются с Нью-Йорком (и реальным миром в целом), но именно там состоялся дебют младшего братца — в канализации, где два водопроводчика занимались привычным делом — истребляли разную живность, забивающую трубы. Оригинальную Mario Bros. нынче мало кто вспомнит — у всех на слуху ее «супер-сиквел, принесший радикальную смену сеттинга.

Первое появление «Большого яблока» в видеоиграх можно считать нерепрезентативным, однако вышедшие год спустя для домашних компьютеров от Commodore и Atari Ghostbusters и New York City: The Big Apple уже старались, как могли, показать игрокам улицы Манхэттена. Последняя вообще претендовала на географическую достовер-



ность (безуспешно) и позволяла игрокам свободно разъезжать по острову в любом направлении – ее можно было бы назвать предтечей GTA, если бы хоть кому-то она запомнилась.

К слову о забывчивости: в игре Amnesia 1986 года Манхэттен был воссоздан целиком, а игроку была предоставлена полная свобода передвижения. Да и детализация не подкачала. Одна загвоздка: «Амнезия» была текстовым квестом, к которому прилагалась настоящая бумажная карта города, по которой игрокам предлагалось ориентироваться.

В том же 1984 году Nintendo выпустила симулятор бокса Punch-Out!!, герой которого, Литтл Мак, был родом из

Бронкса. Вышедшая тремя годами спустя NES-версия игры (с Майком Тайсоном в роли последнего босса) подтвердила, что матчи тоже проходят в Нью-Йорке: в перерывах между поединками Мак занимался пробежками по набережной в западной оконечности даунтауна.

Шанс самостоятельно прогуляться по Манхэттену представился геймерам в 89-м с выходом первой игры цикла Teenage Mutant Ninja Turtles. Помимо безликих складов, подземелий и канализации, черепашки посещали пятую авеню и Уолл-стрит. Успех мультсериала спровоцировал выход огромного количества игр про черепашек-ниндзя, и родной для них город так или иначе



Честные бруклинские сантехники Марио и Луиджи чистят трубы от всякой живности, включая черепах (судя по всему, мутантов) в Mario Bros. Впереди у них гораздо более «звездная» карьера в Грибном королевстве.



Текстовый квест Amnesia (PC, Apple II, C64). Вскоре после того, как игрок обретает свободу передвижения, игра проверяет его умение пользоваться приложенной картой города. Ответ, полученный с помощью Google Maps, оказался неверным.

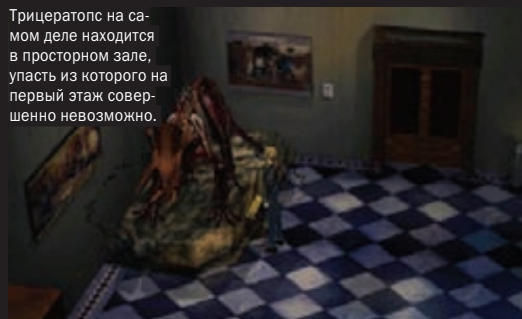


Нередко в Нью-Йорке можно встретить посреди небоскребов церковь, выполненную в лучших традициях готической архитектуры. Церкви достаточно заметно выделяются на фоне манхэттенского пейзажа – правда, не так сильно, как в обделенном цветовой палитрой Manhunter.



Uptown

Трицератопс на самом деле находится в просторном зале, упасть из которого на первый этаж совершенно невозможно.



Практически лишенный каких-либо достопримечательностей северный Манхэттен обычно оказывается за кадром – или же его размеры значительно преуменьшаются. Тут, впрочем, располагается огромных размеров Центральный парк, в котором Эдвард Карнби из Alone in the Dark провел незабываемую ночь, а по бокам от него – известнейшие музеи искусства (Metropolitan Museum of Art) и естественной истории. Последний должен был хорошо запомниться любителям Parasite Eve – отчаянная полицейская сражалась в нем с ожившими скелетами динозавров. Увы, с планировкой разработчики напутали даже здесь: музей в игре на себя в реальности совсем не похож.



Титульный экран постапокалиптической адвенчуры Manhunter: New York (PC, Amiga). На переднем плане – Бэттери-парк и даунтаун.



Чтобы видеть статую Свободы с такого ракурса, нужно находиться в... Нью-Джерси! Что там забыли бойцы? Даже группа Bloodhound Gang не желает ехать в Нью-Джерси! (Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters, NES)

фигурировал в каждой из них. В третьей части сериала, например (одной из самых красивых и увлекательных игр для NES, кстати), пакостный Шредер превратил весь Манхэттен в летающий остров (почему-то круглый, хотя в реальности он ну очень вытянут в длину), а в четвертой – умыкнул статую Свободы.

В двумерных играх, однако, Нью-Йорк мог играть роль заднего фона и не более; лишь с переходом в 3D у геймеров появилась возможность как следует «пощупать» легендарный город. Первыми этот переход осуществили гоночные игры. В 96-м «Большое яблоко» появилось в заключительной главе Die Hard Trilogy, где Джон МакКлейн, раскрашивая асфальт кровью невинных пешеходов, гонял на такси за готовыми сдетонировать бомбами. Позже город засветился как, опять же, последняя локация в нашумевшей игре Driver (где пешеходы благоразумно уворачивались от машины игрока), а также в Cruis'n World.

А в начале 98-го вышла игра, которая не только продемонстрировала, насколько игры могут приблизиться к фильмам (не бросаясь в гадкие крайности вроде съемок живых актеров, естественно), но и показала самый красивый на тот день видеогород Нью-Йорк. Игрой этой был сиквел к японской книге (и одноименному фильму-экранизации) Parasite Eve. Из PE вышел настоящий

блокбастер, действие которого происходит в самых разных районах Манхэттена. По иронии, в этом же году на экраны кинотеатров вышел фильм «Годзилла» Роланда Эммериха – тоже продолжение японской франшизы, повествующее о том, как военные (и не только) сражаются с гигантским монстром (и не только) посреди небоскребов. Parasite Eve, прямо говоря, несравненно лучше неудачной американизации «Годзиллы», и ее вполне можно рекомендовать в качестве игры, с помощью которой стоит начать свое виртуальное знакомство с Нью-Йорком.

Продолжил хорошую традицию кинематографического отображения Нью-Йорка шутер-долгострой Max Payne. В кадре не мелькает ни одной достопримечательности, но в том, что на экране – Нью-Йорк, сомневаться не приходится: Max Payne великолепно передает тяжелую, холодную, гнетущую атмосферу города, который никогда не спит.

Не стоит забывать и про игры, в которых сеттинг официально не обозначается как Нью-Йорк, но на деле крайне на него похож. Хороший пример – Либерти-Сити из первой, третьей и особенно четвертой частей Grand Theft Auto. В оригинале различить характерные черты города было практически невозможно (вид сверху, как-никак), но, составив полную его карту, можно было убедиться в ее схожести с нью-йоркской.

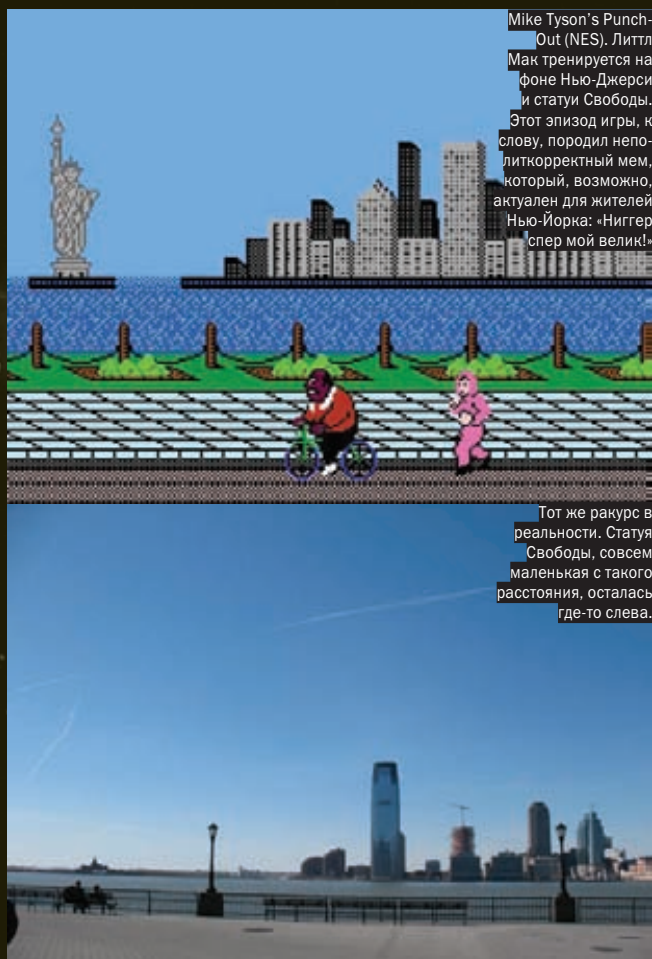


Вторая половина Gargoyles (Mega Drive) проходит в Нью-Йорке. Голиаф пробирается по крышам Бродвея и катается на метро.

Midtown

Центральный деловой район Нью-Йорка, в котором собраны его известнейшие небоскребы: Крайслер-билдинг, Эмпайр-стейт, центр Рокфеллера. Здесь же находится и перенасыщенная яркой рекламой Таймс-сквер, центр бродвейских театров (сам Бродвей, к слову, длится более 25 км и пересекает весь Манхэттен с юга до самого севера). На ней в прошлогодней Ghostbusters: The Video Game охотники за привидениями усмиряли гигантского зефирного человека.





Mike Tyson's Punch-Out (NES). Литтл Мак тренируется на фоне Нью-Джерси и статуи Свободы. Этот эпизод игры, к слову, породил неполиткорректный мем, который, возможно, актуален для жителей Нью-Йорка: «Ниггер спер мой велик!»

Тот же ракурс в реальности. Статуя Свободы, совсем маленькая с такого расстояния, осталась где-то слева.

МАХ RAYNE ВЕЛИКОЛЕПНО ПЕРЕДАЕТ ТЯЖЕЛУЮ, ХОЛОДНУЮ, ГНЕТУЩУЮ АТМОСФЕРУ ГОРОДА, КОТОРЫЙ НИКОГДА НЕ СПИТ.

И все остальное

Четыре «скучных» района Нью-Йорка тоже успели засветиться в играх. Так, в Fighting Force, любимом мной и еще двумя с половиной людьми beat'em-up'e для PS one, герои заглядывали в Бронкс (что как бы говорит, что в Бронксе нечего делать, кроме как бить модры неграм в подворотне). А на юге Бруклина находится Брайтон-Бич – всем отлично известный район русских – точнее, советских эмигрантов. Он очень далек от центра города; возможно, именно поэтому в играх он почти не появляется (исключение – комиксная XIII для предыдущего поколения консолей). Или, быть может, разработчикам слишком сложно передать неповторимый «совковый» колорит?

GTA III, знаменовавшая начало популярности sandbox-игр, к исходному материалу отнеслась весьма фивольно, и от «Большого яблока» в «худшем городе Америки» (именно такое прозвище было у сеттинга третьей GTA) осталось совсем немного. Последняя же часть сериала очень скрупулезно подошла к перенесению первоисточника в виртуальный мир: Либерти-Сити в GTA IV, конечно, поменьше Нью-Йорка в реальности (под нож попали скучные жилые и индустриальные кварталы Бруклина, Бронкса и Квинса), но при этом гораздо более насыщена интересными местами и изобилует характерными пейзажами.

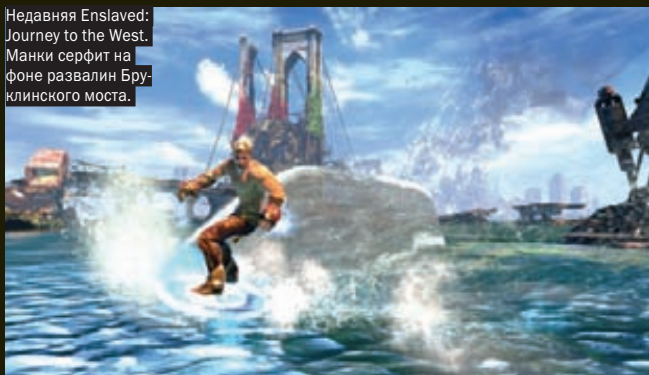


Слева: Герой NES-платформера Yo! Noid (по совместительству маскот Domino's Pizza) катается на скейте по Центральному парку.

Вверху: Эксклюзивный для NES-версии TMNT2 уровень с бешеными снеговиками и наглым продакшн-плейсментом. И это 90-й год!



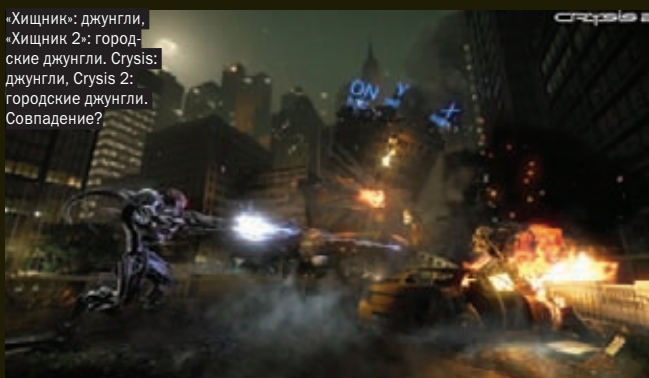
Недавняя Enslaved: Journey to the West. Манки серфит на фоне развалин Бруклинского моста.



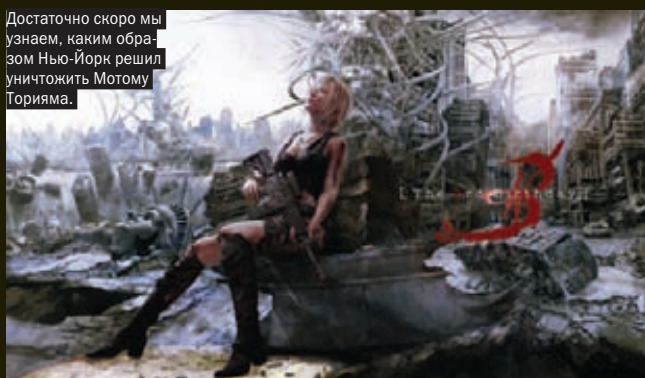
Prototype настолько развязывает игроку руки в плане массового истребления мирного населения Манхэттена, что складывается впечатление, будто ньюйоркцы чем-то насолили канадцам из Radical Entertainment. Город тут, кстати, какой-то совсем куций.



«Хищник»: джунгли, «Хищник 2»: городские джунгли. Crysis: джунгли, Crysis 2: городские джунгли. Совпадение?



Достаточно скоро мы узнаем, каким образом Нью-Йорк решил уничтожить Мотому Торияма.



Downtown

Даунтаун в Нью-Йорке – это бизнес-центр. Южное побережье усеяно небоскребами, здесь находится Уолл-стрит, название которой у всех на слуху, здесь же стояли когда-то башни Всемирного торгового центра. На Уолл-стрит располагается Федерал-холл, где Джорджа Вашингтона избрали первым президентом США (о чем нам рассказывает Metal Gear Solid 2), а на южной оконечности Даунтауна находится Бэттери-парк, куда прибыл Джей-Си Дентон после удачной операции в статуе Свободы (Deus Ex). В северной же части даунтауна располагается сильно контрастирующий с бизнес-центром китайский квартал.

Вообще, Чайна-тауны по всему миру могут похвастаться разительно отличающимся от соседних районов национальным колоритом Китая.

И вывески на улицах, и архитектура, и повадки местных обитателей – все иное. Манхэттенский Чайна-таун по масштабам и известности уступает разве что своему брату из Сан-Франциско. Здесь и в расположенной рядом Маленькой Италии разворачивается действие The Darkness. Джеки Эстанакдо – частый посетитель станции метро Canal Street, находящейся ровно между двумя районами.



Grand Theft Auto IV охватывала почти весь город (уверен, про Статен-Айленд забывают даже аборигены), а начиналась в тамошнем аналоге Бруклина. Нетерпеливые геймеры, не сумевшие высидеть десятка, а то и полтора, часов за GTA IV, смогли вдоволь насмотреться лишь на скучные жилые кварталы.



Помнится, разработчики Driver очень бахвалились аутентичностью отображения городов в их проекте. На деле же из всего здешнего Нью-Йорка можно узнать разве что Бруклинский мост (почему-то заканчивающийся отвесной стеной) и Юнион-сквер, да и то с трудом.

Liberty Island

Либерти-Айленд территориально располагается в соседнем штате Нью-Джерси, хоть и находится под юрисдикцией Нью-Йорка. Сам остров крайне мал и ничем не примечателен, зато стоящая на нем огромная статуя Свободы – пожалуй, наиболее известный монумент в мире и самый яркий символ Нью-Йорка и Америки в целом. Панораму Манхэттена, к слову, любят часто брать именно со стороны монумента – взять хотя бы открывающие ролики к *Parasite Eve* и *Fahrenheit*. Нью-Йорк в фильмах и играх нередко подвергается разрушению различной степени тяжести, и госпоже Свободы достается на орехи чаще, чем какой-либо еще достопримечательности города: она оказывается обезглавленной в *Comix Zone*, *Parasite Eve* и *Deus Ex*. В случае с последней Либерти-айленд становится еще и полноценным уровнем, с которого начинается игра (на деле остров куда меньше, чем в DX), и именно здесь в сиквеле, *Deus Ex: Invisible War*, перед героем ставится вопрос о свободе или несвободе человечества. Символично, не правда ли?



Вообще, во всех играх с открытым миром, последовавших после GTA III, размеры Нью-Йорка заметно уменьшены. Не только потому, что моделировать сотни улиц накладно, но и по более резонной причине: за исключением вынесенных во врезки районов, даже Манхэттен достаточно скучен. И его южная часть между китайским кварталом и мидтауном, и северная, начиная от Гарлема, может похвастаться только тесными и негостеприимными подворотнями (где обитают охочие до мордобоя негры, про которых создан сериал *Def Jam*). Список же вышеупомянутых фриплейных проектов включает в себя диалоги *The Godfather*, *True Crime: New York City*, *Driver: Parallel Lines*, *Prototype* и игры про Человека-паука. Вдохновлялись неспящим городом создатели *Kingpin* и обеих «Мафий». Характерный пейзаж можно лицезреть и в гоночных играх – от *Project Gotham Racing* до *Gran Turismo 4*. А Центральный парк, воссозданный в масштабе 1:1, стал основным местом действия увлекательнейшей *Alone in the Dark 2008* года.

Как можно видеть, только за последний год Нью-Йорк или сильно на него похожие на него города появляются в играх до неприличного часто – куда чаще, чем любой другой город США да и, чего уж мелочиться, всего мира. Не пора ли сбавить обороты?

Нет, считают разработчики. На подходе – *Crysis 2*, где в миллионный раз будет обыгрываться тема нападения инопланетян на Манхэттен, и *The 3rd Birthday*, в котором нам обещаются руины небоскребов. **СИ**

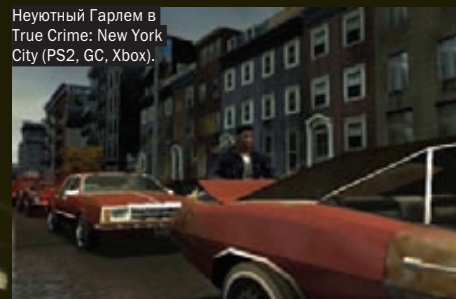
Бэттери-парк в *Deus Ex* и в реальности.



New Pork City из *Mother 3* (GBA) засветился как одна из арен в *Super Smash Bros. Brawl*. Центральный небоскреб называется *Empire Porky Building*.



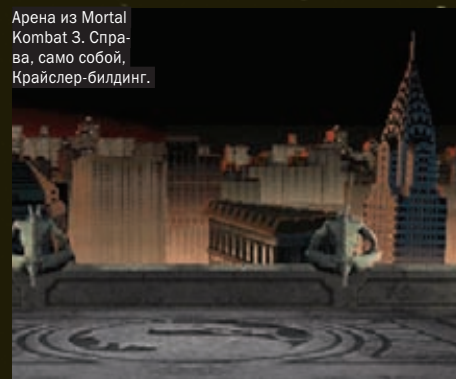
Неуютный Гарлем в *True Crime: New York City* (PS2, GC, Xbox).



Рэперский файтинг *Def Jam: Fight for New York* (PS2, GC, Xbox).



Арена из *Mortal Kombat 3*. Справа, само собой, Крайслер-билдинг.



В CRYISIS 2 В МИЛЛИОННЫЙ РАЗ БУДЕТ ОБЫГРЫВАТЬСЯ ТЕМА НАПАДЕНИЯ ИНОПЛАНЕТЯН НА МАНХЭТТЕН.

Чайна-таун в *Sakura Wars: So Long, My Love* (PS2, Wii). Среди персонажей затесалась гангстерша-негритянка из Бронкса.



Немецкий самолет красуется на фоне разрушенного Крайслер-билдинг в *Turning Point: Fall of Liberty*.



Интервью: F1 2010



Наталья
Одинцова

Уже
в продаже

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360, PC
Жанр:
driving.racing.formula-1
Зарубежный издатель:
Codemasters
Российский дистрибьютор:
«Новый Диск»
Разработчик:
Codemasters
Страна происхождения:
Великобритания

В честь релиза F1 2010 – гонок, целиком и полностью посвященных чемпионату «Формулы-1», – мы связались с Энди Греем из Codemasters и расспросили его о том, как создавалась игра.

Вы приняли эстафету у команды из Sumo Digital, которая занималась F1 2009 для Wii. Пригодился ли вам их опыт?

Мы уже были знакомы с Sumo Digital по предыдущим проектам; не могу не отметить, что в случае с F1 2009 они проделали отличную работу. Мы тесно с ними сотрудничали: их советы помогли нам и требования держателей лицензии лучше понять, и со спортсменами общение наладить. Вообще это очень здорово – напрямую беседовать с теми, кто участвует в гонках «Формулы-1». У меня сложилось впечатление, что F1 2009 укрепила их доверие к Codemasters, но все равно я был приятно удивлен, увидев, с какой готовностью нас стали консультировать, когда дело дошло до F1 2010. В командах «Формулы-1» очень много геймеров, и они оказали нам такую поддержку, на которую мы и рассчитывать не могли: с нами делились не только технической информацией, но и историями из жизни, рассказами о том, каково это – участвовать в подобном чемпионате. Обратная сторона медали – разумеется, необходимость согласовывать все с FOM (органом «Формулы-1») и командами. В FOM крайне ревностно оберегают образ «Формулы-1». Такая требовательность к качеству продукта играет нам на руку, и мы всегда стараемся превзойти их ожидания. Но с другой стороны, получать на все одобрение у держателя лицензии – процесс долгий. Вдобавок это означает, что мы не вполне свободны в выборе идей, которые бы нам хотелось воплотить в жизнь. Но надеюсь, если F1 2010 примут хорошо и результаты

продаж будут под стать, нам в будущем предоставят больше пространства для маневров.

Этот сезон «Формулы-1» начался с разбирательств между FIA и FOTA по поводу правил. Как на вас они повлияли?

Ну разве может конфликт между FIA и FOTA пойти нам на пользу? Нет, конечно! Подобные битвы за власть в каком-то смысле усиливают зрелищность спорта, подогревают интерес зрителей. Но мы рады, что выпускаем игру осенью, а не в начале сезона! Все дело в том, что очень многие сведения о командах и болидах держат в секрете до тех пор, пока не пройдут гонки. И если бы мы захотели опубликовать игру одновременно с началом сезона, то слишком многое пришлось бы угадывать. Так что разногласия FIA и FOTA нам планы не сорвали, но, конечно, крови попортили.

Насколько быстро вы можете отреагировать на изменения в настоящих состязаниях (новые правила, перемены в составе команд)? Сколько времени требуется на то, чтобы добавить что-то простое (что, кстати, у вас считается простым?) и что-то сложное?

Если в двух словах, то любые изменения – это всегда сложно. То, что кажется простым в финальном продукте, на самом деле может быть очень основательно интегрировано в движок: «незначительная поправка» сказывается на множестве других игровых особенностей. Не бывает «быстрых исправлений»; по крайней мере, очень редко

получается решить проблему в два счета. Планов насчет DLC у нас, кстати, нет – как сдали игру в печать, так и занялись следующим выпуском.

Не могли бы вы рассказать хотя бы о некоторых лицензионных ограничениях? Я слышала, что вам нельзя показывать, как машины разбиваются всмятку, или добавлять модели от себя. А что еще недопустимо?

По правде говоря, хоть нам и по лицензии не положено, но мы и без этих ограничений не стали бы показывать в игре аварии со смертельным исходом. В играх вроде FIFA люди ведь не рассчитывают поглазеть, как спортсмены себе руки-ноги ломают, и отсутствие таких сцен удовольствие от футбола не портит. Вот и нам неинтересно то, что в конечном итоге стало бы довольно безвкусной особенностью. Вдобавок, безопасность машин сейчас увеличилась настолько, что, надеюсь, дни, когда состязания не обходились без подобных трагедий, остались далеко позади.

Что же касается новых машин, то да, было бы очень интересно добавить в игру старые автомобили, разные конфигурации треков или, скажем, менять правила заездов на лицензированных треках. Но у FOM очень четкое видение того, как следует правильно представлять «Формулу-1». В условиях лицензии все оговаривается в мельчайших деталях: если мы хотя бы на пару миллиметров сдвинем логотип спонсора на машине, то такой вариант завернут, и это всего лишь вершина айсберга. Но для нас такие ограничения – хорошая мотивация, чтобы стремиться представить все

максимально реалистично. И если уж потребуется, мы отстаиваем свою точку зрения. Например, мы все-таки убедили FOM оставить карьерный режим в нынешнем формате, хотя изначально это предложение было встречено в штыки..

Как на ваш взгляд различаются целевые аудитории F1 2010 и гонок вроде GRID или DiRT 2? Если не считать того, что в первой категории наверняка больше фанатов «Формулы-1»?

На мой взгляд, F1 2010 способна привлечь более широкий круг людей. А еще – и это важная особенность, которую мы учитывали с самого начала, – поклонники F1 очень много знают о любимом виде спорта. Они ждут, что у нас все будет воспроизведено очень досконально.

Возможно, кто-то любит F1, но играм в целом уделяет мало времени. Чтобы и такие пользователи могли легко освоиться в F1 2010, мы добавили easy-режим, разные вспомогательные настройки вроде опции авто-торможения, – одним словом, постарались сделать нашу новинку максимально доступной. Но и о тех, кого больше интересуют симуляторы, позаботились. Чтобы финишировать первым на самом высоком уровне сложности, с отключенными «помощниками водителя», придется выложиться на полную. Это настоящее испытание: в нем нет ничего нечестного, но проверка навыков основательная.

Впрочем, даже работая над более простыми режимами, мы приложили все усилия, чтобы ощущение скорости не притуплялось. Антиблокировочная (ABS) и антипробуксовочная система (TRC) помогают игроку, но даже на секунду вы не усомнитесь, что в вашем распоряжении – действительно сверхмощный болид, которым нельзя управлять абы как. Эта особенность и делает гонки более увлекательными; если бы мы не постарались передать это ощущение, то обделили бы фэнов. Конечно, есть много других аспектов: карьерный режим, настройка AI таким образом, чтобы вы поверили в серьезность намерений противников, вид из кабины водителя, урон – все это помогает воссоздавать дух «Формулы-1». Но в конечном итоге все сводится к тому, как ощущаются болиды, – и на это мы потратили большую часть времени и сил, потому что наша аудитория, аудитория F 2010, рассчитывает на это и ничего меньшего не заслуживает.

Вы тесно работаете с командами «Формулы-1» и в особенности с Энтони Дэвидсоном, показываете им новые билды. А с обычными геймерами фокус-группы устраиваете? Случалось ли, что мнение геймеров сильно отличалось от мнения пилотов? Не могли бы вы привести пару примеров?

Когда делаешь игру, то, конечно, отзывы от фокус-групп очень важны.

Но – и я могу заявить об этом открыто – самые ценные отклики мы получили от Энтони. Мы хотим, чтобы геймеры почувствовали вкус гонок «Формулы-1», и не добьемся этого, если будем воспроизводить то, как по мнению людей ощущают себя пилоты F1. Нет, мы пытаемся как можно точнее отобразить реальность, опираясь на опыт Энтони, и сделать на основе этого доступную, увлекательную игру. Ведь только человек 50 в мире смогли бы гонять в «чистом» симуляторе F1. Поверьте мне, конфликты, конечно, были. Мы постоянно совещались, вносили изменения, искали способы выжать максимум из движка, чтобы лучше передать ощущение управления болидом. Не хочу сказать: мол, вот мы тут сделали – нате, нравится вам это или нет. Но мы уверены, что еще ни одну игру по F1 не делали, так часто советуясь с настоящими пилотами, как это получилось у нас. Энтони стал частью команды, приезжал в студию каждую неделю, разъяснял нам всевозможные нюансы, делился наблюдениями, и это всякий раз было очень познавательно и полезно для нас, подстегивало стараться и дальше.

Как вы воссоздаете в игре болиды F1? Знаю, вы общаетесь с инженерами и получаете от них чертежи, но ведь заранее они вам все данные предоставить не могут. Так что же, вы сначала берете ту модель, которая участвовала в прошлогодних гонках, а потом, по мере появления новых сведений, меняете ее?

Естественно у нас со всеми командами заключен договор о неразглашении информации, и мы строжайшим образом следим, чтобы никаких утечек не было. В начале сезона нам предоставляют базовые CAD-чертежи каждой машины и буквально тонну фотографий, на основании которых мы и делаем wireframe-модель. Разницу в дизайне болидов вы почувствуете по тому, как они ведут себя на трекке. Затем мы работаем над оформлением кара и т.д. На всех этапах согласуем свои действия с командами – они должны подтвердить, что все воспроиз-

ведено в точном соответствии с реальностью. Разумеется, мы не получаем доступ к проектировочным документам, но жаловаться не на что – команды и так куда более охотно общаются с нами, чем мы могли предположить.

Что для вас было самым сложным в разработке этой игры?

Несомненно, постоянно дорабатывать физику, чтобы лучше воспроизвести поведение болида «Формулы-1». Это у нас очень много времени заняло. Мы пытаемся передать, что хоть это и очень быстрые кары, на трекке хватает других таких же. Все должно быть синхронизировано: вы чувствуете, как начинают пробуксовывать шины, как меняется покрытие, постоянно получаете обратную информацию. Усваиваете закономерности – и начинаете еще активнее выжимать из машины максимум. В этом и все веселье.

При каких условиях у вас появится карьерный режим, где бы использовались правила и машины из предыдущих сезонов?

У нас карьера рассчитана на 7 сезонов, в течение этого времени вы можете перестраивать болид и руководить действиями отдела исследований, чтобы машина лучше соответствовала вашему стилю вождения. Все это сделано для того, чтобы вы могли победить, даже выступая за ту команду, которая в число лидирующих в реальном соревновании не входит, – за HRT, например. Но к сожалению, если мы сделаем так, чтобы и правила менялись, и самые разные машины можно было адаптировать под эти правила, то нам придется оперировать не реальными данными, а своими догадками. Так что это нереально. И это даже не говоря о возможных сложностях с лицензированием. Карьерный режим нужен, чтобы дать игроку ощущение вызова и роста – эдакая RPG-лайт. Так что хоть правила и не меняются, вы чувствуете, что прогрессируете: учитесь лучше управлять каром, возглавляете отдел R&D, если становитесь ведущим водителем, и видите, как ваша команда становится сильнее. В один сезон такое просто не уложить. **СИ**

Внизу: «Разницу в дизайне болидов вы почувствуете по тому, как они ведут себя на трекке».



**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

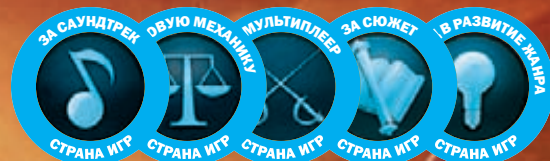
**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

Fable III



Субтитры
на русском
языке

Уже
в продаже

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PC
Жанр:
role-playing action-RPG
Зарубежный издатель:
Microsoft
Российский издатель:
Microsoft
Разработчик:
Lionhead Studios
Обозреваемая
версия:
Xbox 360
Мультиплеер:
co-op, online
Страна
происхождения:
Великобритания

С английского языка слово «fable» переводится как «басня». Но первые два выпуска спорного сериала скорее напоминали сказки, причем второй зачем-то затронул так много тем и сюжетов, что оказался, буквально, заживо под ними погребенным. Видимо, путь становления Xbox-style RPG был долг и тернист. К счастью, разработчики сумели найти идеальный вариант, который отвечал бы и их амбициям, и вкусовым предпочтениям широкой публики.

Начало прекрасного дня: герой (или героиня) просыпается рано утром, сгоняет с роскошной кровати пса, выбирает наряд и отправляется во двор. Там ее – будем отталкиваться от того, что речь идет о принцессе – встречает возлюбленный, с которым она за ручку проходит на кухню. Спустя пять минут идиллическая картина оскверняется правом выбора. Злой брат Логан, правитель Альбиона, заставляет сестру решать: либо пощадить возлюбленного, но расстрелять митингующих, либо отпустить народ, но лишиться жизни дорогого человека. Как-то слишком быстро просят

выбирать из двух зол? На самом деле, этот выбор не так уж важен. Настоящее испытание воли будет много позже, а сейчас всего-то и требуется, что распорядиться жизнью нескольких десятков людей. Так или иначе, это решение запомнят все находящиеся в тронном зале, и когда настанет момент истины, кое-кто о нем пожалеет.

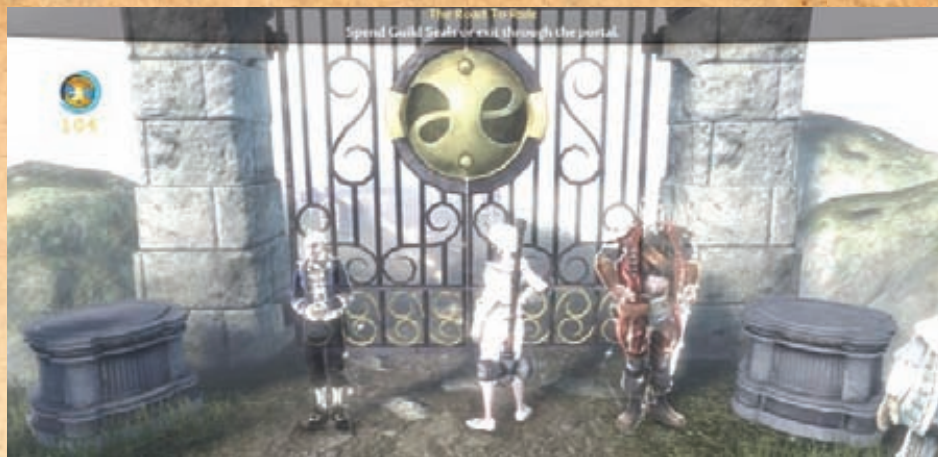
Но не будем забежать вперед. Итак, независимо от выбора, принцесса, ее слуга и уса́тый дядька Уолтер, а также верный пес решают бежать из замка, чтобы подготовить восстание и свергнуть тирана. Тут-то и выясняется самое интересное: покойный отец любящей власть парочки завещал им некоторые маги-



Евгений
Закиров

ческие артефакты, волшебное убежище и, самое главное, печать гильдии. С ее помощью принцесса может свободно перемещаться из одного уголка мира в другой, вести учет своих «избирателей», активировать древние механизмы и улучшать боевые навыки... Вероятно, такое описание кажется сумбурным и каким-то суматошным, но именно такой темп держит сама игра. И разработчикам впервые хочется сказать за это «спасибо».

Первые несколько часов в Fable III заставляют вспомнить вторую часть. Тот же песик, который помогает отыскать на локации сундуки, зарытые в землю вещи и некоторые квестовые предметы. Та же блестящая путеводная нить, делающая исследование карт и поиски нужных людей и мест до неприличия примитивными. Выбор — зажатие кнопок, деньги зарабатываются работой на кузнице или игрой на лютне. И все же первое время не покидает ощущение, что Fable III во многом чище, сдержаннее, чем предыдущий выпуск. От ненужных раздражающих действий избавились, а то, что решили оставить, больше никак не навязывается. Поэтому теперь абсолютно ничто не мешает видеть в очередной истории про то, как герой спасает Альбион, по-настоящему классно рассказанную притчу, с интересным сюжетом, неожиданным финалом и множеством моментов, которые надолго останутся в памяти. Хотя хваленая свобода, которой так гордился Питер Молинье (она здесь понимается так: можно же схватить человека за голову и выпустить газы ему в лицо! ха-ха, как весело!), тоже присутствует, люди, которые не хотят видеть



НАСТОЯЩЕЕ ИСПЫТАНИЕ ВОЛИ БУДЕТ МНОГО ПОЗДНЕЕ, А ВНАЧАЛЕ ВСЕГО-ТО И ТРЕБУЕТСЯ, ЧТОБЫ РАСПОРЯДИТЬСЯ ЖИЗНЬЮ НЕСКОЛЬКИХ ДЕСЯТКОВ ЛЮДЕЙ.

грязи, пошлости и вообще игроки, не испытывающие желания похвастаться числом в счетчике группового секса, могут даже и не догадываться о таком, кхм, богатстве возможностей. Но и наоборот: тем, кому раньше нравилось пинать куриц, могут в один прекрасный момент прийти до того, что выгнать всех из детского дома и устроить в этом здании бордель, после чего отменить сухой закон и разрешить детский труд 24 часа в сутки. Большая политика, как же иначе!

Сам творец себя

Впрочем, все наиболее важные и интересные решения, затрагивающие темы

Вверху: Сначала печатей гильдии очень много и они достаются в награду, буквально, за все. Но потом, когда надо будет иметь по 200 печатей и больше, интерес к ним пропадает.

морали и политики, придется принимать лишь в конце игры. Основную часть времени надо будет потратить на приключения и раздачу тумачков всевозможным угнетателям. Ведь в Альбионе найдется немало людей, недовольных политикой Логана. Первого из них удастся встретить в горах, потом действие перенесется на болота с ходячими скелетами, оттуда в столицу, а там на корабль и до пустынного материка на попутном ветре. Естественно, прежде чем за рулить поддержкой того или иного представителя воли народа, придется выполнить его просьбу. Иногда не одну, а целых три. И еще может понадобиться собрать большое число последователей, прежде чем разрешат двигаться дальше. Рутинка? А вот и нет.

Я прошел Fable III «за один присест», т.е. ни разу не выключив консоль и потратив в общей сложности 11 часов. За этот довольно большой временной отрезок игра ни разу не скатилась к повторению, бэктрекингу, скучным очевидным и действиям, клише. Напротив, чем дальше движешься, тем интереснее становится сюжет и сложнее заставить себя отложить джойпад в сторону. Проработка мира, заслуживающая высочайших похвал, затрагивает все, что может приглянуться игроку. Скажем, квесты. Вряд ли можно будет найти вторую action-RPG с такой подборкой заданий. Чего стоит хотя бы эпизод, в котором героиню зата-



Слева: При использовании винтовки можно прибегнуть к точному прицеливанию. Хотя если надо подорвать бочку рядом с хобами, то можно не волноваться и бездумно жать кнопку выстрела — игра сама все просчитает так, как надо.

Der Wille zur Macht

Поскольку в игре вообще нет меню (кроме заглавного и опций) и распределять характеристики просто негде, то прокачка показана весьма странным образом. Так, по накоплении определенного числа печатей гильдии или после прохождения важного сюжетного эпизода героя переносят на «путь к власти», где Тереза, бессменный оракул мира Fable, комментирует его успехи и открывает проход дальше. Так вот, там же можно встретить расставленные слева и справа сундуки, открыть которые можно только при наличии установленного количества печатей. Слева обычно расположены всякие эмоции и умения, вроде крепких поцелуев и покупки недвижимости или предприятий. А вот справа поставлены разного рода улучшения: атаки в ближнем бою, дальнем, урон от заклинаний, сами заклинания, умение их комбинировать и использовать два одновременно. Надо сразу оговориться, что собрать все улучшения будет сложно. Уж очень много печатей требуется. Как их заполучить? Можно общаться с людьми, убивать противников или выполнять квесты. Но чтобы собрать хотя бы сто штук, придется изрядно попотеть и потратить слишком много времени.



Первый серьезный и, наверное, даже шокирующий выбор предстоит сделать спустя пять минут после начала игры. Остальные — спустя девять часов.



гивает в книгу и она вынуждена играть в пьесе, причем принятые в процессе решения будут аккуратно записаны на ее страницах, и позднее можно будет даже посмотреть представление, подготовленное по этому сценарию. И вот тот квест, где три мага собрались поздно ночью дома, чтобы еще раз пройти ими самими же придуманную настольную игру. Она представляет собой симпатичный уютный мирок, только вместо NPC — картонки с картинками, да и озвучены персонажи голосами тех же магов. Если игрок согласится, то героиня уменьшится до размеров, как раз необходимых, чтобы стать главным действующим лицом этого небольшого приключения. И вот она бежит по «локациям» в поисках похищенной бароном принцессы, слушает комментарии «разработчиков», сражается с «жуткой огнедышащей курицей из ада», а в финале получает еще один действительно забавный, смешной диалог. И таких ситуаций — десятки.

Надо признать, это подкупает. Отставив в сторону все эти ненужные социальные элементы, доступ к которым теперь открывается при непосредственном взаимодействии с NPC, убрав вообще все меню, кроме опций, разработчики наконец-то смогли показать свое видение жанра. Игра, от прохождения которой решительно невозможно оторваться. Квесты, которые боишься проходить сразу и все, потому что они рано или поздно закончатся. Персонажи, каждый со своим уникальным характером, судьбой и оценкой деятельности игрока как правителя целого государства. Все это создает необыкновенную атмосферу и побуждает двигаться дальше, исследовать новые локации, изучать мир, стараться сделать его лучше или, напротив, оставить его прозябать в нищете, раздорах и разврате.

Не суперстар

Есть только два момента, которые мешают назвать Fable III той самой action-RPG, без которой невозможно получить полное представление о жанре как таковом. И первая из них до того проста, что это даже усиливает горечь разочарования. Речь идет о графике — устаревшей, серой, невыразительной и тоскливой.

Понятно, что серьезная история должна быть и рассказана с соответ-

ствующим настроением. И что правильно подобранная палитра является одним из самых лучших средств воздействия, да само место действия — Альбион — располагает к чему-то дождливому, мрачному, далекому. Но все это — характеристики дизайна, над которым действительно славно поработали. К несчастью, художественная сторона бессильна, если упирается в технические ограничения, подчас до того нелепые, что отказываешься в это верить. Так, лицевая анимация здесь даже хуже, чем в последнем выпуске «Готики». Причем в большинстве случаев ее стараются не показывать, быстро переводя камеру на что-то другое, но зачем же тогда начинать сюжет со сцены, где синхронизация речи дворецкого Джаспера просто вгоняет в ступор? Непонятно. Как непо-

Чем больше квестов герой выполнит, тем больше друзей он встретит на пути к власти.



На карте мира в убежище можно не только выбрать подходящий квест и быстро переместиться на нужную локацию, но и купить дома и магазины.

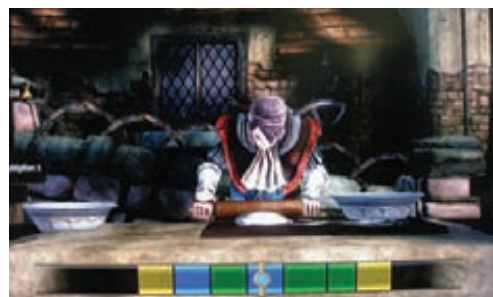


Некоторые противники умеют воскрешать павших в бою союзников. Таких колдунов надо убивать в первую очередь!



Деньги! Больше денег! Еще больше денег!

Во время путешествия (тех самых девяти часов истребления всего и вся) как таковой необходимости в денежных средствах нет. Но если захочется купить принцессе новое платье или мушкет, то придется вложиться. А где особе царских кровей взять денег? Казна-то осталась в замке! Очень просто: надо подработать. Есть три подходящих варианта: игра на лютне, работа на кузнице или в пекарне. Как и во второй части, чем выше уровень мини-игры, тем больше денег капает в карман, но тем и выше сложность.



нятно и то, почему модели людей выглядят просто кошмарно, причем главный герой не сильно красивее, чем рядовые обитатели виртуального мира. Помочь может лишь частая смена костюмов, а еще лучше – разного рода маски и растительность (женщине тоже можно приклеить бороду, более того, по сюжету это даже необходимо и поощряется ачивментом). То есть, конечно, со временем к этому привыкаешь и на все причуды не обращаешь внимания. Несложно и найти оправдание подобного рода «упрощениям»: скорость загрузки. Ведь здесь по нажатию кнопки Start игрока не перебрасывают в главное меню, а показывают отдельную локацию с картой мира (доступ к ней тоже сиюсекундный) и разными комнатами, где можно переодеться и поменять оружие. В любую точку мира – за пару секунд. Переход с одной локации на другую – две секунды. Конечно, это дорогого стоит. Но вот не слишком ли велика цена, решать уже самому игроку.

Одной кнопкой

Вторая же проблема связана с боевой системой и тем, что осталось от ролевого содержания. Вернее, это как раз пример того, как разработчики вроде и признали ошибочность многих смелых решений, но отказаться от них полностью все же не смогли. Так, в игре по-прежнему нельзя умереть, зато очень много ситуаций, когда в запертой комнате на персонажей нападают армии противников. Здесь нет показателя



Вверху: По мере развития событий плакаты меняются. До революции они смешные и чистые, во время – изорваны или закрашены.

здоровья и маны, заклинания можно использовать сколько душе угодно, а индикатор плохого самочувствия оказываются красные уголки на экране. Появились – значит, дело худо, надо побегать вокруг противников какое-то время и все пройдет. А уж если убили, то придется... проститься с накопленной единицей печати! Причем она не отнимается, не идет в минус, просто вычитывается все накопленное до следующего «уровня». С таким подходом боевой системы могло бы вообще не быть. Ну, в самом деле, какой тут челлендж, если ничего не теряешь? Может быть, что-то тогда приобретаешь? На самом деле, именно так все и работает.

Разнообразие противников не очень много, зато каждый следующий вид вынуждает прокачиваться и вкля-

Внизу: Мини-игра с мортирой – одна из самых веселых. Финал этого эпизода тоже заставит улыбнуться. «Лейтенант, я приказываю вам оставаться в могиле!»

Убежище!

Фактически, все функции меню выполняет отдельная игровая локация – убежище. Помимо карты мира и возможности перенестись в любой его уголок по щелчку пальцев, там есть специальный пьедестал для подарков (если кто-нибудь дарит), а на стенах висят данные в прошлом обещания. Кроме того, есть несколько комнат, навещать которые придется довольно часто.

Всего их четыре: оружейная, сокровищница, комната LIVE и гардеробная. В первой складывают все накопленное оружие, а также магические перчатки. Вторая служит для учета денежных средств и



Быть злодеем просто! Распознать его тоже легко: он воняет.



хранения трофеев. В комнате LIVE разрешают покупать дополнительные предметы (в смысле, те, которые уже выложены в Marketplace), звать друзей в свой мир или навещаться в чужой.



Наконец, в гардеробной складывается вся одежда. Кроме того, там можно прицепить бороду, поменять прическу или раскрасить любимое платье в розовый цвет. Правда, для этого придется открыть определенные сундуки на «пути к власти», ну да они недорого стоят.

Ривер — главный предприниматель в Fable III. Сначала он показан как угнетающий пролетариат злодей, позднее — как толковый экономист и автор множества спасительных для царской казны решений. Его методы непопулярны, а по ночам он устраивает пьяные оргии в компании оборотней. Ой.



дывать те самые печати в развитие, скажем, умения обращаться с огнестрельным оружием. Если этого не делать, то каждая стычка растянется на полчаса. Если сделать, то даже боссы будут валиться у ноги жалобно скулить. В свою очередь, в зависимости от того, чем чаще пользуется герой, будет меняться и его внешний вид. Любит помахать мечом — вырастет мускулистым, предпочитает винтовки — скоро окажется самым высоким в городе, активно пользуется магией — значит, того и жди появится таинственное свечение. Если воевать слишком уж часто, то быстро появятся

шрамы или, если говорить про девушек, следы преждевременного старения кожи. Часто кормить спасителя Альбиона тоже не рекомендуется, потому что он быстро может растолстеть и стать неповоротливым увальнем.

Звучит сложно, на деле на все это не обращаешь никакого внимания до тех пор, пока следы изменений не заставят призадуматься, мол, что же пошло не так. Так, царица под моим управлением стала высокой и бледной, и так как я выполнял много именно боевых квестов, то ее внешний вид выдавал это все без прикрас. Помимо этого, на внешность



Для бездомных из глубинки — цены в два раза выше!

А вот в финале игры деньги понадобятся очень сильно.

Не как «обязаловка», просто лучше, если монарх не будет чувствовать себя стесненным в средствах. Поэтому хорошо бы на протяжении всей игры не тратить время попусту, а потихоньку скупать недвижимость. Это дает ощутимый доход, особенно если речь идет о богатых районах или предприятных. Примечательно, что если купить дом и отремонтировать его, то арендная плата возрастет. Помимо этого, можно покупать магазины или уличные лавки и самому устанавливать там цены.



Слева: Чтобы поиздеваться над человеком или попробовать понравиться ему и привлечь на свою сторону, надо сначала подойти и поговорить. Собрав вокруг себя толпу, просто так теперь нельзя, да оно и к лучшему.

героя сильно влияет то, как он ведет себя в обществе и какие решения принимает. Система сложного морального выбора на деле до того примитивна, что до последнего момента отказываешься верить в ее состоятельность. Ну, правда, вот есть выбор: кнопочка А подсвечена яркими огнями — это значит «хорошо», кнопочка Х — адским пламенем — «плохо», а Y не горит — ни то, ни се, нейтральный вариант. Вау, как сложно, должно быть, принять решение в таких условиях! Того и гляди ошибешься, не распознаешь пламя! В общем, ничего нового в этом плане найти не удастся. Зато в зависимости от того, что игрок чаще делает, меняется его облик — он становится светлее или более мрачным, люди бегут ему навстречу или деревенские детишки разбегаются по домам, едва заведя его грозную фигуру. При этом «добрые» решения всегда очевидны и работают на популярность, а вот злые могут в одно мгновение разрушить благоприятный имидж и развеять хорошее представление.

Внизу: Лучшая лицевая анимация здесь почему-то досталась каменным лицам.

Игра по-крупному

А где басня? Где поучительный рассказ? В действительности, если новая глава Fable не зацепила с самого начала, то она вряд ли сможет привлечь внимание или удержать у экрана до самого главного — морали. Несмотря на то, что она практически лишена условностей, и что все в ней реализовано максимально удобно для играющего, ее можно просто не понять и отложить в сторону. Стоит ли сделать усилие? Безусловно, стоит. Потому что те девять часов приключений пускай и будут лишены вызова по части геймплея, зато они расскажут удивительную историю, заставят обратить внимание на разного рода детали, а проще говоря — накопить знания и опыт. Только изучив мир Альбиона, как следует разобравшись в том, как он устроен, можно рассчитывать на успех. А вот

Коллекционное издание



В день старта продаж в России в продажу поступило как стандартное издание, так и коллекционное, причем по очень привлекательной цене. В других странах мира еще до этого можно было приобрести джойпад, оформленный в стиле Fable III.



главное испытание, через которое предстоит пройти не герою этого рассказа, но самому игроку, касается данных когда-то обещаний. Нелепейшая с виду затея оборачивается пыткой и мукой, когда приходит время отвечать за свои слова. А по мере прохождения их будет сказано немало. Помогли старикашке с разбойниками и провизией для его народа, а он взамен взял обещание помогать и впредь находящемуся на отшибе заснеженному краю? Вроде бы и ладно, подумаешь, какие пустяки! Вот даже контракт бутафорский на экране появляется, на нем написано в чем суть сделки, наверху – имя игрока и его иконка, а внизу – место для подписи. И таких договоров будет заключено немало! А потом придет время, когда каждое обещание (кроме, возможно, одного, но там своя трагедия) придется исполнять, либо же отказываться от него. И перед тем как принять решения, придется выслушать прерии сторон, учесть десятки самых разных факторов. От выбора игрока будет, буквально, зависеть судьба населения Альбиона. Если он не позаботится о своем королевстве, то после финальной битвы никого не останется. Совсем никого!

Возможно, кого-то расстроит тот факт, что опять масштаб происходящего ни в какое сравнение не идет с тем, что



обещали разработчики. Да и технические нюансы вряд ли можно назвать мелкими и незначительными. Однако на сегодняшний день именно Fable III является, пожалуй, самой необычной и самобытной ролевой игрой. Там, где другие давно свернули с пути инноваций и принялись заново окучивать классический геймплей, Lionhead Studios упрямо гнули свою линию. И, кажется, пришли к тому, чего хотели добиться еще много лет назад.

ОЦЕНКА 9.0

какого рода успех – это вопрос, который здесь считается личным.

Когда придет час решать судьбу своего народа - появится и риск в одночасье потерять все. Если до этого главный герой был сущим ангелом и никого не обижал, и люди любили его, то оказавшись на троне ему придется решать задачи, которые, кроме шуток, заставляют почувствовать груз ответственности. Все представление о сюжете переворачивается с ног на голову, все эти романтические бредни и смелые речи об изменениях во внутренней политике, о том, как надо менять общество изнутри, и что стоит только просвещенному монарху взойти на престол, как проблемы разом решатся, оказываются всего лишь пшиком. Пустым сотрясанием воздуха. Бесплезным набором ничего, в сущности, не значащих фраз.

Проблемы, волновавшие раньше, покажутся ничтожными. Но самое



Дела амурные

Что это за герой, если у него нет поклонников? Что это за поклонники, если они не хотят попасть в постель к герою? В мире Fable изначально с персонажем заигрывают разве что проститутки, но стоит подойти к какому-нибудь мирному жителю и завести с ним беседу, как он вмиг проявит живейший интерес к личности собеседника. Если часто и много болтать с одним и тем же человеком, то он рано или поздно попросит подарок. Получив его, он начнет чуть ли не в любви признаваться. Стоит добить его рукопожатием, поцелуем или объятиями, и тот живо попросится в супруги. Только напомним, что понадобится колечко и дом, а также выбор места, где провести церемонию, сколько людей собрать и какие деньги вложить. Купив дом, можно сразу же начинать радоваться семейной жизни. То есть, брать свою виртуальную любовь за ручку и вести к койке. Там выбрать безопасный секс или незащищенный и... Ну, в последнем случае возможны два варианта развития событий. Либо дурная болезнь, либо ребенок. Да, в тот же день. Время-то не терпит!

Эти проститутки в игру не попали. К счастью.



Смотреть на Pain действительно больно, что является, вероятно, комплиментом создателю персонажа и дизайнеру, которые смогли передать это в игре.



Не стоит попадаться на простые атаки противника. Потому что после каждой битвы надо будет восстанавливать здоровье, кхм, с помощью аптечек, а они очень быстро заканчиваются.



Евгений
Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
fighting, 3D
Зарубежный издатель:
Namco Bandai Games
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлуб»
Разработчик:
CyberConnect2
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Мультиплеер:
vs, local/online
Страна происхождения:
Япония

Не секрет, что Ultimate Ninja Storm 2 делался целиком и полностью «для своих». Здесь нет обширной справки для тех, кто видел Наруто лишь только на рекламном плакате на ст.м. Юго-Западная, призывающем приобрести новый томик манги. Конечно, всякого рода флэшбеки найти можно, но и они представляют интерес, главным образом, для людей «в теме». Во время установки на жесткий диск (необходимая мера в версии для PS3) на загрузочные экраны выводятся текстовые

блоки с разного рода информацией, но если человек не имеет представления о том, кто такая Сакура и куда делся Саске, а также что это за таинственные люди в смешных одеяниях и особенно тот, с опасным для здоровья пирсингом в носу, то ему здесь будет либо совсем неинтересно, либо просто ничего не понятно.

Вместе с тем, именно фанбаза одноименной манги и анимационного сериала от нового выпуска Ultimate Ninja Storm должна быть в восторге.

В нем каждая деталь работает на общую идею, сформулировать которую можно достаточно просто: подарить поклонникам еще одно увлекательное приключение, не слишком отдаляясь от основного сюжета, а в чем-то даже дополняя его. Это получилось на все сто процентов. Помимо этого, разработчикам удалось воспроизвести, скажем, родную деревню Наруто по всем канонам и показать ее даже, наверное, более живой, чем в том же мультфильме. Наконец, и узнаваемые локации за чертой главного населен-

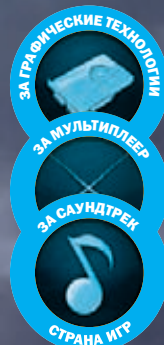
Наруто можно любить или ненавидеть, снова возвращаться к просмотру или бросить после первой сотни серий. Это такой феномен современной японской поп-культуры, от которого никуда не деться. Разумеется, игр с участием любимых героев более чем достаточно, и у них уже есть собственная фанбаза. И в случае с Ultimate Ninja Storm 2 остается только порадоваться за то, что разработчики сохраняют стремление во всем угождать фанатам.

Naruto vs. Pain

В Ultimate Ninja Storm 2 нашлось место более сорока персонажам, пускай некоторым из них суждено играть роль лишь героев второго плана. Но проблема, как водится, не в этом. Чтобы открыть новых бойцов вне сюжетного режима (и спокойно играть в онлайн-мультиплеер или с друзьями перед одним экраном – в общем, просто наслаждаться именно что файтингом), требуется собрать определенное число SP.

Вот полный список героев, которых можно заполучить таким образом:

Chiyo – 140,000 SP
Deidara – 100,000 SP
Hidan – 260,000 SP
Itachi – 400,000 SP
Jiraiya – 440,000 SP
Jugo – 360,000 SP
Kabuto – 220,000 SP
Kakuzu – 280,000 SP
Karin – 340,000 SP
Killer Bee – 540,000 SP
Kisame – 120,000 SP
Konan – 480,000 SP
Lars – 600,000 SP
Minato (Fourth Hokage) – 580,000 SP
Naruto (Rasen Shuriken) – 300,000 SP
Naruto (Sage Mode) – 520,000 SP
Orochimaru – 240,000 SP
Pain – 500,000 SP
Sai – 200,000 SP
Sasori – 160,000 SP
Sasuke (Taka) – 560,000 SP
Sasuke (Kirin) – 380,000 SP
Suigetsu – 320,000 SP
Tobi – 420,000 SP
Tsunade – 460,000 SP
Yamato – 180,000 SP



Уже
в продаже

ного пункта (гулять по миру придется долго) наверняка не оставят равнодушными поклонников, а некоторых из них даже заставят вспомнить любимые эпизоды и перечитать один из любимых томов.

Здесь внимательный геймер должен задать справедливый вопрос. А где же, простите, файтинг? Ведь все, что было перечислено до этого, равно как и классные сюжетные ролики и миллион диалогов – это, конечно, прекрасно. Но, как было замечено в самом начале, у игр сформировалась своя фанбаза, и ей нужны именно красивые сражения с участием трех героев с каждой стороны. И они есть, и они тоже выполнены на высшем уровне. Просто чтобы добраться до них, до запоминающихся битв, надо выполнять разные миссии в режиме Ultimate Adventure, бегать по тому же городу, разговаривать с жителями, покупать временно повышающую характеристики еду, аптечки и так далее, собирать разные материалы для изготовления новых предметов... В общем, делать самые разные вещи, которые просто не ожидаешь увидеть представителе жанра трехмерных файтингов. От этого пострадал и первый выпуск, такое же наследство досталось и сиквелу. Что интересно, в редакции мнения относительно целесообразности этой беготни разделились. Мне, например, даже интересно было выполнять разные поручения, говорить с жителями деревни, в общем, вроде как получать еще несколько эпизодов сериала. Но другим людям хотелось увидеть файтинг в первую очередь, а приключения и драму – в бонусном виде и отдельно от основного однопользовательского режима.

Но если сингл все-таки вызывает какие-то вопросы и возражения, то боевая система в общем и целом представлена в своем идеальном виде. Понятно, что она может показаться упрощенной и большую часть битв (но не тех, где приходится иметь дело с боссами) игрок просто жмет одни и те же кнопки, видит одни и те же комбинации и, кажется, даже не следит за происходящим. Это пример как раз такого «проходного» контента, который позво-

У каждого персонажа есть свой уникальный боевой стиль и свой набор приемов. К несчастью, попадают все-таки сравнительно неинтересные бойцы, но их мало.



ляет набить семь глав истории какой-то событийностью. А вот когда дело все-таки доходит до противников посерьезнее, тогда возникает необходимость собрать всю волю в кулак и приготовиться к битве красивой, красочной, правильно и зрелищно показанной. Там и тактика понадобится, и напарников в определенный момент звать на помощь придется (делается правым и левым шифтом), и все комбинации подконтрольного персонажа выплеснуть, хотя их не так много и большая из часть разучивается прямо во



НАДО ВЫПОЛНЯТЬ РАЗНЫЕ МИССИИ В РЕЖИМЕ ULTIMATE ADVENTURE, БЕГАТЬ ПО ГОРОДУ, РАЗГОВАРИВАТЬ С ЖИТЕЛЯМИ, ПОКУПАТЬ ЕДУ, АПТЕЧКИ, СОБИРАТЬ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ИЗГОТОВЛЕНИЯ ПРЕДМЕТОВ...

время боя благодаря на удивление простому управлению. Одна кнопка – прыжок, другая – бросить сюрикен, третьей наносятся удары, четвертой открываются чакры, которые дают шанс нанести удар посильнее (скажем, «расенган» Наруто). Но самое интересное, что во время стычек с серьезными противниками ситуация на поле боя часто меняется самым непредсказуемым образом. Ничто не сдерживало фантазию разработчиков, и их QTE-сцены, вероятно, даже превосходили самые запоминающиеся моменты из аниме.

Правда, заслуга эта не совсем боевой системы, а скорее графики. Она – выше всяких похвал. Визуальной составляющей невозможно предъявить никаких претензий, потому что это превосходная работа над ошибками и недостижимый идеал для тех, кто еще хочет работать с такой стилистикой. Мир, богатый разного рода деталями и красками, плавная анимация, спецэффекты и особенно зрелищные сцены с разрушением локаций, полетами в воздухе, взрывами, смертельными комбинациями и тайными приемами ниндзя... Это просто не может оставить равнодушным никого, даже если человеку совершенно был неинтересен Наруто и все, что с ним связано. Да и вообще, Ultimate Ninja Storm 2 демонстрирует заразительное увлечение. Стоит один раз увидеть, с какой любовью и ответственностью подошли разработчики к созданию игры для разношерстной аудитории поклонников ниндзя в рыжем костюме, как сразу же захочется попробовать поиграть самому. Несомненно, это выдающийся результат для CyberConnect2. И одна из лучших игр, которые есть в распоряжении фанатов Наруто сегодня.

ОЦЕНКА 8.0



007: Blood Stone

Вот так и жил, как в клетке. Ну а в кино потел.
Различные разведки дурачил, как хотел.
То ходит в чьей-то шкуре, то в пепельнице спит,
А то на абажуре кого-то соблазнит.

Владимир Высоцкий (1974)

I'll keep my trust... in Bond
М. (2010)

Двадцать третья по счёту, но вторая из тех, что были сделаны по оригинальному сценарию без привязки к какому-либо фильму. Сколько однозначно хороших 007-игр мы можем назвать? Две.



Артём Шорохов

ИНФОРМАЦИЯ

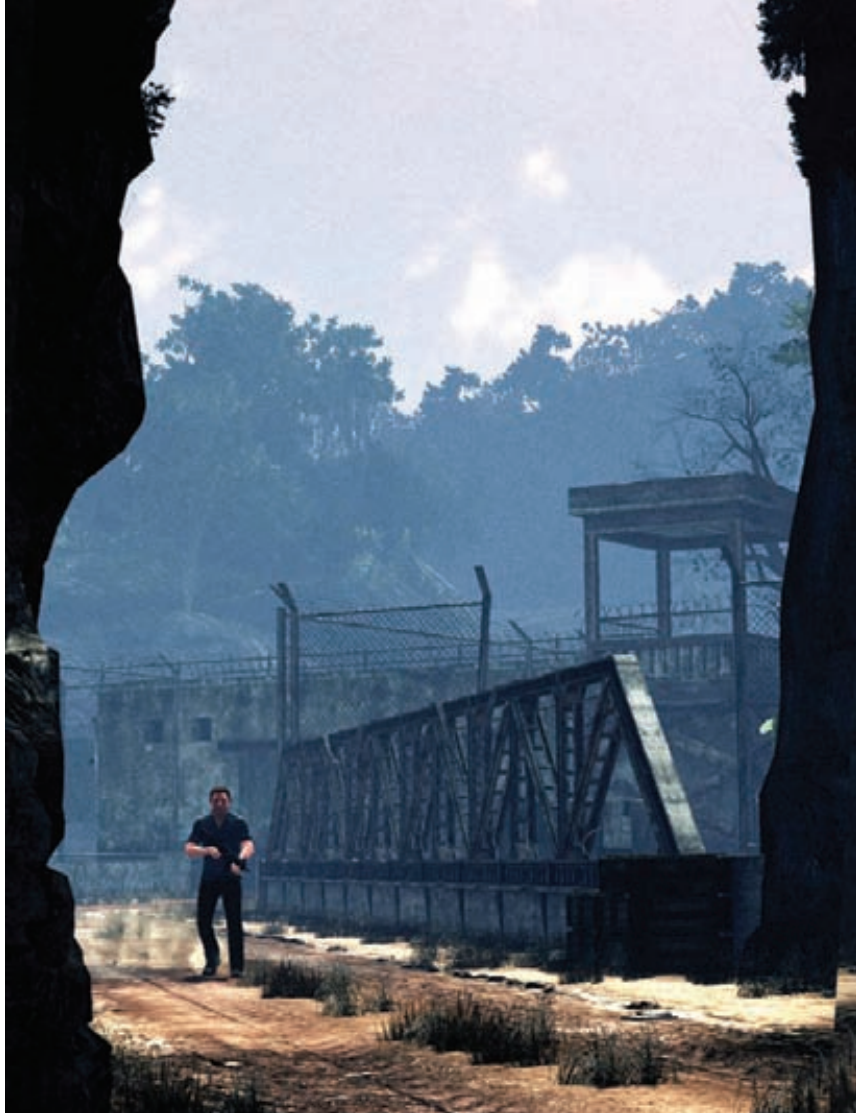
Платформа:
PlayStation 3,
Xbox 360, Windows
Жанр:
shooter, third-person/
racing, arcade
Зарубежный издатель:
Activision
**Российский издатель/
дистрибьютор:**
«1С-СофтКлуб»
Разработчик:
Bizzare Creations
**Обозреваемая
версия:**
Xbox 360
Мультиплеер:
vs.team_based (online)
**Страна
происхождения:**
Великобритания

Уже
в продаже

По экрану ползут титры, и главная музыкальная тема Blood Stone сводит меня с ума. Секунду назад разработчики открытым текстом намекнули на сиквел, а я пытаюсь сообразить, как же всё-таки относиться к этой игре. Не знаю, чего я ждал от неё. Наверное, лишь того, что она окажется хорошей – уж больно удачно встали над ней звёзды. Сцепляю пальцы на затылке и пробую вспомнить, как начиналось знакомство.

Диск в приводе консоли и нет даже никаких ожиданий: настоящий кот в мешке. Начиная играть, бегут минуть, блокнот заполняется ремарками. «В отличие от Борна – по-настоящему цветная и где-то даже игрушечная. При этом – линейней некуда, хоть сам по себе левел-дизайн неожиданно хорош». «Взрывы смешные, интерактивность слабая, обстановка интерьеров посредственная. Зато световые эффекты хороши плюс здесь отличная работа с фильтрами». Параллельно с этой скукой на страницах вдруг будто сами собой возникают записи в духе «Видеоролики можно ставить на паузу! Давно пора!» Странно. Вроде бы, не скучаю, желания выключить игру не возникает, но ведь и похвалить особенно не за что: ещё один шутер, будто мало их, ничем таким не выделяется. Укрытия, перебежки, левым шифтом прицелился, правым выстрелил; в пузо – хорошо, в голову – лучше. Играю дальше, попутно разворачивая, укрупняя впечатления.

Вот взять «боевую систему»... В кавычках – потому что и брать-то особенно нечего: нет её, системы.



Есть однокнопочные тейкдауны а-ля «Конспирация Борна» при накопленном адреналине. На сеанс заскриптованной рукопашной расправы «добровольца» можно выдернуть хоть из-за угла, хоть из укрытия. Радиус поражения, на глаз, метра полтора. Анимации – предостаточно (пусть и не всё из ранее

показанного Bizzare попало в игру), но есть ложка дёгтя. Вместо ударов и боли здесь перемещение полигонов и наложенный поверх движения стук. И хотя сама по себе постановка весьма недурна (что всё ещё редкость в такого рода видеоиграх), поначалу так и хочется крикнуть: «Не верю! Каменнолицый

Модель внешних повреждений авто в BloodStone есть, и даже недурна. Но никакой «честностью» тут, слава богу, и не пахнет: и с ободранной краской да мятыми боками машина едет как новенькая, а разбиться можно только если врежешься на полном ходу.



Чудотелефон

В любой момент, когда захочется обратиться к «дополненной реальности» (потихоньку приживается термин!), можно нажать «вниз» на цифровой клавишине и свериться со смартфоном, да не простым – шпионским. По сути, это единственный гаджет, которым пользуется Бонд, зато и впрямь на все руки гаджет. Во-первых, смартфон – это Detective mode прямо из игры о Бэтмене: помечает находящиеся неподалёку врагов, возможные улики (своего рода бонусы) и объекты, с которыми Агент 007 может взаимодействовать – от взрывоопасных бочек до механизмов и разбросанных по полу стволов после жаркой перестрелки. Также MI6 в любой момент сбрасывает через спутник любую информацию или координаты (а это уже функции GPS из Army of Two). И, наконец, именно смартфон пригодится для взлома электронных систем защиты, как то: камеры наружного наблюдения, подслушивающие устройства, сейф нечистого на руку олигарха, автосигнализация или компьютерная система завода по производству биологического оружия. В движении «усиливаются помехи», и графический фильтр быстро искажает картинку донельзя, делая использование гаджета «на бегу» бессмысленным. А в бою – и вовсе бесполезным: пока одна рука занята, ни тебе подражаться, ни пострелять. В Bizzare не просто позаимствовали разработки коллег, но и провели работу над их ошибками. Всем бы так.

Джеймс Бонд – совсем не Джейсон Борн из позапрошлой игры! Ничего, к такой подаче со временем привыкаешь. В конце концов, Бонд есть Бонд. Джеймс Бонд. По нынешней моде есть, конечно, и «бесшумные тейкдауны» – ничем на вид не отличающиеся, зато жертва ни о чём до последнего и не подозревает. Стелситься приятно, хоть сам стелс и стоеросовый. Зато – сразу ясна польза: перестрелки на открытом месте быстро заканчиваются не в пользу Бонда, а подолгу заседать в укрытии – скучнее и дольше, чем аккуратно вырубать врагов со спины, не поднимая тревоги (особенно если вокруг полно какой-нибудь взрывоопасной ерунды, а враги не отличаются ни сообразительностью, ни инстинктом самосохранения). Иногда они орут, но до этого никому нет дела: уж если нажал кнопку «тихого тейкдауна» пока все отвернулись, значит, всё и впрямь было тихо. Особый бонус за каждый рукопашный приём – возможность не целясь пустить врагу пулю прямо в лоб. Причём не автоматически, как прочих играх, а собственноручно: ухватив цель одним шифтом и спустив курок другим. Со временем учишься планировать перестрелки, разделяя противников на тех, кого вырубшь красивой комбинацией, и тех, кому пошлешь в подарок кусочек свинца. Особый шик – выстроить этакое непрерывное комбо, попеременно зарабатывая «бондшоты» и раздавая их. Такая идея приходит в голову не сразу: тут уж либо ты много играл в The Club, либо наткнулся на намёк-ачивмент. Так или иначе, поначалу Blood Stone кажется достаточно простой, чтобы можно было как следует выпендриваться. Ради собственного развлечения я прошёл один из этапов исключительно врукопашную, за что игра ничтоже сумняшеся наградила достижением Professional Killer с условием выполнения «завершить уровень, пользуясь только пистолетом». Похоже, в Bizzare и не подозревают о том, что такое сложность в шутерах? «Если хочешь получить какой-то вызов, выставляй в настройках максимум. – Гласит запись в блокноте. – С другой стороны, для агента 007 любое задание – лёгкая прогулка, зачем же нарушать традицию?» Такая вот спонтанная мысль о том, что внешность Дэниела Крейга и претендующие на славу Джейсона Борна тейкдауны – то небольшое, что досталось игре от «перезагрузки» киноцикла, всё прочее – классическая бондиана, боевик на грани фарса, когда даже враги стараются во всём угодить, с криком падая через перила и услужливо подставляясь под кулаки, пули и насмешки Бонда. Джеймса Бонда. Укрепляет в этом мнении работа Брюса Файрстина, ранее приложившего руку к сценариям фильмов бондианы эпохи Пирса Броснана. Увы, Дэниел Крейг («Казино Рояль», «Квант Милосердия») в его сюжете выглядит как будто не на месте.

А вот в чём здешний Бонд точно придерживается новой схемы, так это в погонях. Никаких супершпиономобилей с ракетами на бампере – подход со-



Как правило, враги появления Бонда не ждут, и пока себя не выдашь, агрессии не проявляют. Расправиться с этими двумя – пара пустяков, но вот сделать это «чисто» – уже задача со звёздочкой.



временный и, если вы не против этого слова, реалистичный: всё, что можно делать за рулём – вести машину (лишь однажды, на катере, случается этакое «однокнопочное QTE в slo-mo», когда нужно несколько раз нажать на курок, чтобы расчистить путь). Но не пугайтесь, драйва здесь хватает с лихвой. Вспомните, ведь это главная интрига Blood Stone – погони за авторством отцов Project Gotham Racing. Они, погони, конечно же, «ненастоящие» – в том смысле, что на самом деле догнать кого-то раньше времени (пока не приедете

Вверху: Бангкок – лучший уровень. Увидев этих китов, я окончательно утвердился в мысли, что Blood Stone мне очень нравится.

к месту финальной конфронтации) вам никто не позволит. Главное – не отстать и не разбиться в дороге. Впрочем, если вы знакомы с гоночными играми от Bizzare, вы понимаете, что это самое «не отстать и не разбиться» – как раз и есть самое интересное. В принципе, первая же такая гонка на катере даёт все ответы: физика, как и ожидалось, пристойная, но не напрягает (судя по всему, используется «облегчённая» модель из PGR), за буйки заплывать не велено – маршрут один, по нему и мчись. Более чем пристойная графика, насыщенный



Вверху: Лица людей напоминают подвижные глиняные маски – это тренд нынешнего года, новая попытка придать картинке реалистичность и при этом увернуться от феномена uncanny valley. Выглядит немного странно, но когда привыкаешь, начинает нравиться. Жаль, что персонажей второго плана «лепили» заметно более небрежно.

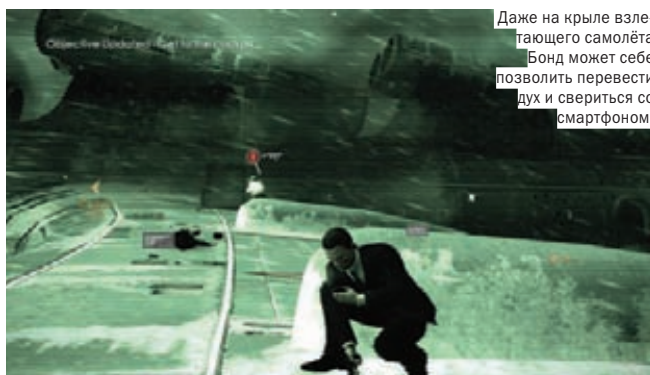
PC

PS3

XBOX 360



Во второй половине игры внезапно появляются новые геймплейные шаблоны. Как, например, погоня по крышам Бангкока на своих двоих.



Даже на крыле взлетающего самолёта Бонд может себе позволить перевести дух и свериться со смартфоном.



трафик, недурные скрипты, отличное ощущение скорости... С ростом сложности появляется настоящий азарт и настоящий адреналин.

Время шло, блокнот наполнился новыми записями. «Повсюду видны формулы Uncharted, это... мило». Пожалуй, настала пора раскрыть карты: игра замечательная. Её беда лишь в том, что раскачивается она очень уж долго, уровень за уровнем наращивая драйв, увлекательность, сложность и даже графику. Всё здесь подчинено этой старомодной формуле, даже взлом: по неписанному закону возрастающей сложности сигнализацию на автомобиле включить труднее, чем вскрыть сейф в кабинете олигарха. Час за часом Blood Stone становится всё интереснее. Погоня в Сибири — это уже совсем не погоня в Афинах: адреналин, взрывы, сумасшедшая скорость, отлично оформленный маршрут — всё для того, чтобы ты разинул рот: «А за этой ли игрой я сижу уже несколько часов?» Из ниоткуда в давно, казалось бы, изученной формуле возникают новые элементы — то турельный экшн, то пешеходная погоня, то конфронтация с полицией. А уж устроить перестрелку на крыле взлетающего самолёта — и вовсе дело чести. И даже внутримиссионных заставок становится больше. Понемногу и впрямь возникает впечатление этакого остросюжетного фильма взамен обыденного шутера, казавшегося сначала куда более простым, мелким, необязательным. Не расстраивает даже отсутствие привычных боссов — это просто не бросается

в глаза: финал каждой главы даёт достаточно драйва, чтобы не переживать по этому поводу. Вместо них — «запоминающиеся эпизоды», большие и маленькие, и всегда неожиданные. Раздвинулись двери лифта, и на меня уставился удивлённый охранник, медленно поднимающий автомат — это само собой включилось slo-mo. Секунда замешательства, но всё же успеваю броситься ему навстречу и завязать узлом, краем глаза заметив за его спиной ещё двоих и стойку ресепшн, которую можно использовать как укрытие. Метнувшись под её защиту, вытаскиваю обалдевшего второго охранника из-за стола и успокаиваю красивым кистевым броском. Всё это занимает от силы секунды

Вверху: Лица Бонда на этом кадре не видно, но поверьте на слово: во всех геймплейных сценах (а это именно геймплейная сцена — скорее взбирайтесь по лестнице, пока громадный бур не разбавил щебень фаршем!) оно непроницаемо, невозмутимо, безмятежно.

Внизу: Высший пилотаж: хедшот на бегу во время метели.

полторы. Последний охранник успел взять оружие наизготовку, но Бонд уже снова укрылся за стойкой и может легко опередить противника выстрелом, ведь за два предыдущих тейкдауна ему достаются бонусы Focus Aim... Ваши действия в этой ситуации могут быть совершенно другими — игра ни разу не отбирает управление ради красивого QTE, а лишь услужливо замедляет время и берёт красивый ракурс, позволяя как следует рассмотреть происходящее. Другой пример. Когда Бонд нарушает охлаждающую систему завода по производству химического оружия (то есть поворачивает кнопкой «В» большой красный вентиль), помещение враз заполняется паром и норовит через мину-



ту взорваться. Приходится сломя голову бежать сквозь «туман», нос к носу сталкиваясь с врагами. Вроде бы ничего особенно, а приятно. И вот в этом вся игра – всегда комфортная, не раздражает, не надоедает и время от времени настырно пытается удивлять – за ней приятно проводить время. Только-только привыкнешь к «стерильным» погоням на дорогах авто по очевидным трассам, как удирающий злодей вдруг угоняет многотонный БелАЗ, и Бонд садится за руль эвакуатора. Исполинский самосвал сносит всё на своём пути, рушит не только трассу, но и сам город на обочинах, раз за разом вынуждая в последний миг сворачивать в какую-нибудь подворотню и выруливать огородами обратно к цели. Вот где пришлось прикусить язык, глядя на ту феерию разрушения, которой подвергаются улочки Бангкока! Воздух наполняется миллионом самых разнообразных вещей: осколками, обломками, снопами искр, рекламными вывесками, малолитражками и автобусами, кусками домов... За хорошо подобранными фильтрами реальной графики уже и не разглядеть – глаз не поспевает. Но воображение уверенно дорисовывает самую достоверную на свете сцену погони за взбесившимся тайландским Годзиллой. Будто пьяный Гулливер куролесит на тракторе по деревеньке лилипутов, а за ним консервной банкой на верёвочке летит собирающий все кочки эвакуатор. Такие моменты нужно переживать самому, не полагаясь на видеозаписи и рассказы друзей. Ради этих впечатлений «Бонду» от Bizzare можно простить что угодно, при этом не оставшись в накладе.

Я не случайно именно так построил статью. Если вы дочитали до этих строк, я верю, вам достанет терпения, чтобы оценить и полюбить эту игру. Если нет... что ж, преждевременный вердикт – тоже вердикт. К тому же, кругом и впрямь хватает ярких шутеров, увлекающих с первых же кадров, чтобы не размениваться на поначалу невзрачный и, в общем-то, не способный предложить что-то действительно новое боевик.

Тем не менее, здесь всё отполировано до блеска: ни ошибок, ни графических изъянов, ни проблем с камерой или управлением. Всё, что в игре только есть, работает ровно так, как и должно работать. Именно поэтому финальная погоня сделала бы честь любой чистопородной гонке, запросто украсив собой хоть Need for Speed, хоть Project Gotham Racing, хоть Test Drive Unlimited. И, если честно, я вообще не отказался бы от сборника здешних погонь в виде отдельной игры. Быть может, именно Bizzare создаст Driver или Stuntman нового времени? Очень на это надеюсь.

А шутер... Шутер вовсе не так прост, как показалось поначалу. С середины игры он даже выходит на достаточную сложность, позволяющую наконец оценить его по достоинству. И если вас пугает простота и невеликая продолжительность игры (пять мясистых уровней, пролог и эпилог), попробуйте настройку «007».



Вопреки ожиданиям, она не ограничит вас в количестве патронов и не удлинит противникам линейку жизни – она даст врагу наглость и реакцию, чтобы выстрелить Бонду в лицо до того, как он, выскочив из-за укрытия, успеет подбежать и выполнить тейкдаун. А убивают здесь быстро и на «нормале». Иными словами, Blood Stone легко превратится в жёсткий и сложный, даже изощрённый шутер одной лишь нехитрой манипуляцией с настройками, получив отличный повод пройти полюбившуюся – уже порядком изменившуюся – игру повторно, попутно превратив несколько часов удовольствия в несколько дней напряжённой стрельбы.

Всё это, а также многое другое, даёт мне право утверждать, что Blood Stone – одна из лучших, а то и лучшая (если смотреть на них глазами современности) интерактивная интерпретация бондианы. В истории видеоигр встречались «Бонды» и покруче, но все они устарели и вытеснены сегодня более удачными шутерами. Blood Stone не прорывной шутер, но весьма достойная игра – как для поклонников агента 007, так и для обычных геймеров, ищущих напряжённый боевик «про гонки и стрельбу». Да ещё и с мультиплеером.

ОЦЕНКА 8.0

Вверху: Убивают здесь быстро, и это добавляет специй. Жаль, в первой половине игры враги очень непутевые, легко идут на убой или торчат на месте в ожидании пули. Через несколько часов наваждение рассеется, но осадочек-то, осадочек останется.

Spasiba, astanavite!

Пока производство 23-й картины бондианы заморожено из-за долгов MGM, Blood Stone – единственный свежий сюжет, которым живы поклонники агента Её Величества. Увы, нет никаких твёрдых оснований считать сценарий Брюса Файрстина частью общей истории о противостоянии М16 и организации «Квант». Собственно сюжета в Blood Stone не то чтобы много: небольшие и немногочисленные диалоговые заставки-брифинги – лишь пунктирная линия, в старомодной манере связывающая игровые эпизоды, внутри которых царствует экшн. Это, впрочем, само по себе не плохо (как и засилье кляквы да русофобские шуточки Николь на «сибирском» уровне), но не позволяет достаточно увлекательной игре набрать очков. Да и просто по-киномански обидно: столько возможностей упущено, эх!



Burnout?
Split/Second?
Hot Pursuit?
С какими только играми не путали Blood Stone проходящие мимо коллеги...



Уже
в продаже



Евгений
Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
action.beat'em up
Зарубежный издатель:
Konami
Российский
дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
FeelPlus
Обозреваемая
версия:
Xbox 360
Мультиплеер:
co-op, online
Страна
происхождения:
Япония



» Ninety-Nine Nights II

В свое время оригинальная Ninety-Nine Nights получила хорошую оценку скорее авансом, чем за действительно выдающиеся достижения. Это была игра, жизненно необходимая Xbox 360. Сложный, своеобразный, привлекательный экшн от третьего лица – вроде бы не было в нем ничего такого, чего мы не видели на предыдущем поколении консолей, но именно в таких вещах и ощущалась острая необходимость.

Сегодня у владельцев Xbox 360 большой выбор экшнов: американские, японские, корейские, да хоть русские – можно только в них и играть, и удовольствие растянется до выхода следующего поколения домашних консолей. Конечно, N3 не забыли. Но от сиквела ждали кардинальных перемен, хотели, чтобы он получился чуть более дружелюбным, понятным, простым и современным. В Konami, получив права на разработку и издание сиквела, рассудили иначе. Японцы действительно решили кое-что изменить в концепции, но перемены эти оказались не то что мелочными, а даже хуже – ненужными. Бесспорно, продолжение привлекло бы куда больше внимания, окажись все задуманные перестановки лишь незначительными прихотями нового издателя. Скажем, поменялись бы персонажи или что-то в этом духе. Но нет, Konami очень уж понравилась идея о «one million troops», а все остальное как-то проскочило мимо внимания.

На самом деле, N3II нужно ценить и уважать. Сегодня таких экшнов стараются не делать, потому что они не отвечают ни одному требованию современной геймерской аудитории. Графика тут держится на пристойном уровне и лишь иногда удивляет по-настоящему убогим небом (собственно, не сразу и понимаешь, что это именно небо – кажется, что не загрузилась текстура потолка) или странными моделями персонажей, которые вроде бы и симпатичные, а все же деталей и проработки им очевидно не хватает. Боевая система комплексная и потому сложная, а главное – она вынуждает игрока отрабатывать каждый удар и комбинацию, изучать атаки противника, подбирать особую тактику и разные мелочи для каждого крупного врага и босса. Огромнейшие локации, множество нелепых узких коридоров, отсутствие вообще какой бы то ни было логики в планировании, скажем, замка или подземелья – это как «привет» из тех времен, когда вопрос «почему так, так же не бывает!» не поднимался и

никого не интересовал. Редкие чекпоинты, чудовища, способные размоzzжить герою голову за три удара, наконец, прокачка и необходимость раз за разом проходить какую-нибудь миссию из тех, что легче дается, потому что возникает необходимость поднять уровень оружия или аксессуаров, ведь без них дальше просто не выжить. Архаизмы японской школы геймдизайна? Да нет же, вот оно все здесь! Нашелся бы энтузиаст!

При беглом ознакомлении может сложиться неверное представление об игре, дескать, здесь во главу угла поставлено истребление лавин одинаковых противников, а все остальное выступает фоном и не имеет большого значения. Ничего подобного. После первого же уровня выяснится, что умение уничтожить две тысячи солдат противника само по себе бессмысленно. Важно выполнить поставленные задачи, изучить локацию, найти на ней все бонусы и сундуки с дополнительными красными сферами (выступают одновременно и в виде валюты, и как



Вверху: Больших и страшных боссов не так уж и много. Зато на экране может присутствовать одновременно несколько сотен рядовых противников.

Внизу: Растения на этом уровне выпускают ядовитый газ, отнимающий очень много здоровья. Под конец, кстати, из земли полезут огромные тентакли — это босс-цветочек решит напомнить о себе.



очки опыта), и как-то одновременно с этим умудриться сохранять счетчик комбо на максимальной отметке. То есть суетливая рубка и массовая расчлененка — а все, кто настроен враждебно, тут почему-то разваливаются на несколько составных частей и заливают пол кровью — работает как побочный эффект, хотя, может быть, одновременно и является ключевым моментом как раз того самого «нового видения», про которое говорили представители Kopani. Суть в том, что если отвлекаться на обозначенные мелочи, дальше первого уровня так и не дви-

ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИВЛЕКЛО БЫ КУДА БОЛЬШЕ ВНИМАНИЯ, ОКАЖИСЬ ВСЕ ЗАДУМАННЫЕ ПЕРЕСТАНОВКИ ЛИШЬ НЕЗНАЧИТЕЛЬНЫМИ ПРИХОТЯМИ НОВОГО ИЗДАТЕЛЯ.

нешься. И уже вторая миссия окажется серьезной проблемой, особенно для тех, кто привык выставять в настройках уровень сложности Hard и не думать о том, что современные видеоигры могут быть трудными в самом нечестном, читерском представлении уже на Normal. Ну, а на Easy как-то и

проходить неинтересно. Какой в этом смысл, если нет челленджа, если ничто не вынуждает планировать действия и на протяжении получаса (выполнение некоторых поручений отнимает значительно больше времени, кстати) напряженно вглядываться в экран, рассчитывая свои силы. Скажем, стоит ли спуститься в подземелье или нет? Оно вроде бы и в другой стороне, и там наверняка отрежут все пути к отступлению и заставят сражаться с появляющимися из воздуха всадниками и теми, другими солдатами с большими мечами. А все же не зря тут спуск есть, значит, там что-то полезное лежит...

Для меня стало откровением то, что многие геймеры посчитали оригинальную N3 слишком сложной, и не смогли пройти некоторые уровни из-за отсутствия мидсэйвов. В сиквеле их тоже нет, зато есть чекпоинты, причем разбросаны они равномерно по всей локации, и после загрузки героя щедро восстанавливают здоровье. Даже перед битвой с боссом линейка жизни оказывается полной! Но эти поправки, в действительности, мало помогают.

Пазлов на локациях не очень много. Это, наверное, даже к лучшему, иначе прохождение одной миссии растянулось бы на добрые полчаса.



Есть риск не добежать до следующего чекпоинта, потому что по пути редко попадаются зеленые целебные зелья, или потому что кавалерия бросилась в преследование, или прямо перед новым алтарем появляется стая птиц и одновременно выстреливает проектайлами, и в этот самый момент сотня лучников с горы выпускает в воздух стрелы, которые добивают не успевшего подняться на ноги героя. Играть в N3II очень трудно, это чистая правда. И вовсе необязательно, что все трудности связаны именно с задумкой дизайнеров. Но прохождение видится увлекательным и интересным как раз за счет брошенного игроку вызова. Принять его, значит, доказать себе, что модные сегодня перебежки от укрытия к укрытию и почти моментальное восстановление здоровья еще не окончательно вытеснили старые идеи, когда за каждую ошибку приходится платить временем, а препятствия преодолеваются не по воле случая и не с полпинка, а настойчивостью, уверенностью, готовностью переигрывать самые сложные эпизоды лишь только ради того, чтобы заслужить максимальный ранг и, может быть, попасть в таблицу рекордов.

Зато вызвали удивления оценки западных рецензентов. Кто-то, например, взял грех на душу и поставил три с половиной балла, расписав недостатки по первому часу игры. И он в чем-то прав: этого времени как раз хватит на то, чтобы добраться до первого босса, умереть десять раз, подумать и решить отдать диск за полцены какому-нибудь

несмышленому фанату первого выпуска. Конечно, потом будет интереснее. Появятся другие герои (эльфийка с выдающейся грудью, смуглая эльфийка с трясущейся грудью, здоровяк и корейский гоблин – компания та еще собралась!) со своим набором миссий, интересной историей и, конечно, уникальным боевым стилем. Возможно, не сильно изменятся карты, но это скорее комплимент создателям каждой локации. Надо же было придумать такие площадки, чтобы можно было проложить пять уникальных маршрутов по ним и получить, фактически, пять совершенно непохожих друг на друга уровней. Конечно, играет роль и тот факт, что у доступных персонажей есть дополнительный удар, который позволяет взаимодействовать с некоторыми объектами на локации определенными путем, и поэтому на какие-то участки игрок просто не попадает сразу. Скажем, главный герой может разбивать каменные преграды с трещиной, а эльфийка силой ветра вращать специальные установки, тогда как темнокожая Зизи в любой момент может переключиться на вид от первого лица и расстрелять всех недоброжелателей. Или активировать переключатель на другом конце комнаты. А то и свалить два валуна на головы захватчикам. Другими словами, разнообразия-то на самом деле достаточно, да только оно все больше «для своих» и так поначалу неочевидно, что надо прикладывать усилия и давить зевки. Под конец, кстати, все станет совсем интересно: появятся и QTE-сцены, и гигантские

Multiplayer Multiplier

Как ни странно, но мультиплеер в N3II... присутствует.

Обидно, конечно, что нет возможности совместного прохождения кампании, зато есть несколько занятных режимов игры. Скажем, Survival, Race (убить one million troops раньше другого игрока!), Escort (сопровождение группы несчастных солдат) – этого должно быть достаточно, чтобы хотя бы один раз запустить многопользовательский режим и самому разобраться, что к чему. Впрочем, как раз одного раза всем хватило. На момент подготовки материала не нашлось ни одного желающего попробовать отвести группу солдат в безопасное место. Вообще ни одного!



Так Фудзи, продюсер N3II, комментирует: «ONE MILLION TROOPS! WOOWOOW!»

ОКАЗАВШИСЬ В РУКАХ НОВЫХ ЛЮДЕЙ, ПЕРВОНАЧАЛЬНАЯ ЗАДУМКА БЫЛА ПРЕОБРАЗОВАНА В ТО, ЧТО НАЗЫВАЕТСЯ KONAMI-STYLE ACTION.

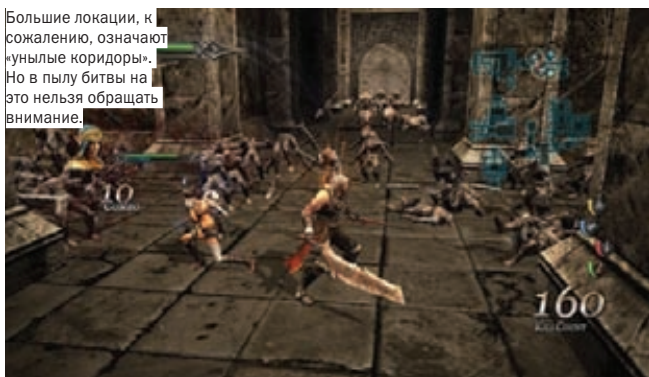
Passive Aggressive

Герои N3II могут пользоваться магией. Ее, как и дополнительные аксессуары (пассивные навыки на самом деле, но так проще сообразить, о чем идет речь), надо искать на уровнях, после чего экипировать (т.е. привязывать) на одну из кнопок джойпада. Заклинания у всех персонажей одни и те же, прокачиваются они индивидуально для каждого, и без них, все верно, нельзя рассчитывать на успех. На самом деле, правильное применение мощных заклинаний позволяет расчистить площадку, а вовремя проведенная комбинация ударов – избавиться от особенно сильных и назойливых врагов. Что важно, если речь идет о битве с боссом. Они же никогда одни не появляются, только в сопровождении приспешников!

На самом деле, верзила в конце второй миссии – не босс. Так, противник по-сильнее.



Большие локации, к сожалению, означают «унылые коридоры». Но в пылу битвы на это нельзя обращать внимание.



Графика в N3II не плохая, но очень уж необычная, странная. Привыкнуть к ней быстро вряд ли получится.

Враги бывают черные, красные и золотые. Нет, серьезно, Konami, откуда такое стремление все упрощать?



монстры, которые не умецаются на весь экран. Но, опять же, в подобной ситуации это скорее служит показателем проблемы («не предупреждали, первое время все очень скучно и никто не говорит, что будет лучше»), чем достоинством.

Но даже если запастись терпением и дойти до самых волнующих моментов, разочарования все равно не избежать. Может показаться, что все хорошо и все как надо, но только на локальном уровне, т.е. именно в самой N3II. По сравнению с общепризнанными лидерами жанра, да что там, с любыми другими современными представителями, сиквел скорее покажется странным недоразумением, чем достойной покупкой игрой. И все же, если настроиться на нужный лад и копнуть глубже, в ней можно найти ряд интересных особенностей и моментов, которые удержат у экрана. Это сработало со мной. Вроде бы и примитивно все устроено: выполняешь какие-то условные задачи на уровне, стараешься, чтобы герой не погиб раньше времени, переходишь в следующую комнату и так далее, пока не появится босс. Убил его, прокачал персонажа и оружие, отравился дальше. Отнимает уйму времени, понервничать придется изрядно, не исключено даже, что какую-нибудь миссию за одного персонажа придется бросить у самого финала, просто потому, что закончится терпение и усидчивость. Но это не отобьет желание изучать фантастический мир дальше, собирать аксессуары и бонусы, улучшать статистику прохождения отдельных эпизодов, что в определенной степени тоже очень важно – игрок не проскакивает миссии, не обращая внимания на мелочи, а замечает каждую деталь. Впрочем, на самом деле их тут просто не так много, чтобы упустить из виду что-то принципиально важное.

И все же главный вопрос остается в силе: чем вообще способна заинтересовать N3II? Как бы парадоксально это ни звучало, но простотой концепции и понятным геймплеем. Оказавшись в руках новых людей, первоначальная задумка была преобразована в то, что называется Konami-style action. Вспомните NanoBreaker – и этого будет достаточно, чтобы никогда не задавать вопросы относительно такой уж большой необходимости крупного японского издателя выпускать игры на шесть с половиной баллов.

Действительно печально, пожалуй, только одно. Ninety-Nine Nights в своем лучшем виде, по всей вероятности, так и не суждено будет появиться на свет. Продолжение уже сейчас встретило недопонимание, и в этом смысле дела обстоят даже хуже, чем когда состоялся релиз первого выпуска. Возможно, третий издатель, если таковой найдется, решит в очередной раз пересмотреть базу и попробует исправить все недочеты. А до той поры только и остается, что время от времени перепроходить две, безусловно, спорные и далекие от идеала, но все же уникальные, самобытные игры.

ОЦЕНКА 6.5

Level up – achievement unlocked!

За первые десять минут можно собрать больше десяти «достижений». Это несложно, требуется лишь освоить боевую систему и попробовать набить максимальный счетчик комбо. Остальные ачивменты открываются по мере изучения ролевой системы, которая поначалу производит впечатление ненужной условности, и уже после оказывается, что надо обязательно играть по ее правилам, иначе худо будет. Так, за победу над противниками герои получают красные сферы. Чтобы повысить уровень персонажа, оружия или аксессуаров, требуется достаточно много сфер (счет идет на тысячи). Прокачка на самом деле очень важна, хотя на уровне сложности Normal можно не уделять ей все свое внимание – достаточно увеличивать запас здоровья и силу удара.

Сферы, кстати, не общие. Каждый из пяти героев зарабатывает опыт сам. Процесс немного утомляет, но нигде от этого не деться – прокачка и должна заставлять страдать!



ПЕРЕМЕНЫ
ОКАЗАЛИСЬ
НЕ ТО ЧТО
МЕЛОЧНЫМИ,
А ДАЖЕ ХУЖЕ –
НЕНУЖНЫМИ.



Юрий
Левандовский



Единственное странное графическое решение в игре: зеркало заднего вида, там на бесцветном ландшафте обитают желтые машины.



Текст и звук
на русском
языке

Уже
в продаже

Need for Speed: Hot Pursuit

В последнее время сериал Need for Speed принимает все более и более необычные формы. После того, как долгие годы нас кормили совершенно одинаковыми аркадными гонками, он внезапно начал мутировать и превращаться во все, что захочет. Главным событием был выход Need for Speed: Shift, но на подмогу уже спешит новый Hot Pursuit.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3,
Xbox 360, Windows
Жанр:
racing, arcade
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Criterion Games
Обозреваемая версия:
Windows
Мультиплеер:
vs/team, based.online
Страна происхождения:
Великобритания

Визу: Полицейские в новом NFS жестоки как никогда: вместо того, чтобы заставить гонщика сбросить скорость, они разбивают его машину в хлам.

Перезапуск одной из лучших игр в истории сериала – смелый и достойный шаг. Но сможет ли новый Hot Pursuit произвести такое же впечатление, как когда-то его предок? Можем ответить сразу: да.

Начнем по порядку. Не для кого давно не секрет, что разработкой нового NFS занимались Criterion Games, создатели потрясающего сериала Burnout. Поэтому всех очень сильно интересовало, насколько же эта игра будет Need for Speed и насколько Burnout? После изучения финального варианта можем сказать так: пятьдесят на пятьдесят.

От детища Criterion Games игре достался движок Burnout Paradise и, как следствие, безумно красивая графика. Картинка – ну просто загляденье, особенно в PC-версии (вот когда задумываешься о покупке новой видеокарты). Детализация мира, текстуры, освещение, да что там – за один только эффект мокрого асфальта хочется носить разработчиков на руках и петь им хвалебные гимны. Машины тоже хо-

роши – да, не Gran Turismo 5, но этого никто и не просил, – каждая модель сделана с любовью и вниманием к деталям, а по количеству полигонов даст фору многим главным персонажам современных экшн-игр.

Помимо графики от Burnout досталась еще и система набора нитро. Шкала заполняется точно так же: приезде по встречной полосе, лихачестве вида «в сантиметре от аварии», дрифте и близких проездах к трафику. И вот здесь мы, наверное, подбираемся к двум самым отличительным чертам Hot Pursuit. Во-первых, трафика здесь в отличие от Burnout Paradise практически нет вообще! Да, за гонку можно иногда встретить одну-две медленно плетущиеся «гражданские» машины, и это считается нормальным. Случается, что одновременно на дороге возникает аж до трех машин, и это по местным меркам уже непреодолимая пробка. Такой подход вызывает огромное недоумение, даже шокирует. Да и набор нитро на пустой встречной полосе – занятие весьма странное и даже занудное. Со временем обращаешь внимание, что физическая

модель тоже заметно отличается от прародителя и больше всего напоминает какую-нибудь NFS: Underground: такая же задумчивая, топорная и немного неотзывчивая. Хотя признаем, с точки зрения реалистичности, это, может быть, и правильнее. Хотя о какой реалистичности мы говорим, если здесь на суперкарах можно колесить по бездорожью, а в одном классе машины не отличаются друг от друга ну практически ничем. Да, какие-то немного лучше держат дорогу, какие-то пошустрее разгоняются, но в принципе, едешь ты на Subaru Impreza или на Porsche Cayman, разницы не видно почти никакой. На то она и аркадная гонка, чтобы каждый человек мог не вдаваясь в технические подробности выбрать понравившуюся на вид машину и выиграть на ней гонку, согласны. Но не до такой же степени. Шаг назад в сравнении с Burnout Paradise.

При этом со справочными материалами авторы поработали как следует. У каждой машины есть классное мини-описание, рассказывающее, чем она так хороша, какие в ней есть технические особенности, когда поступила в



DICE в каждый дом!

Одна из самых интересных загадок нового NFS: какое участие принимали в разработке проекта сотрудники шведской студии DICE? Похоже, вместо того, чтобы дать им сосредоточиться на Battlefield 3, EA заставляет их постоянно делать что-то для всех своих свежих игр. Но вот ума не приложим, что они делают в гонке? Единственное предположение, что они отвечали за челленджи в частности и прокачку в целом. Она здесь, кстати, сквозная: не важно играете вы в одиночку или в сети, каждая гонка приносит очки опыта, причем если вы выполнили какой-то из челленджей – проехали тысячу километров или обогнали сотню соперников, – то опыта вы получите в разы больше. Ну а за опыт, конечно же, открываются новые авто и трассы. Причем за полицейского и за гонщика у вас разные профили, и прокачивать их приходится по отдельности.

продажу... Зачитывает справку приятный женский голос. Проведешь вот так пару часов за выбором машин и чувствуешь себя ходячей энциклопедией по суперкарам.

Вам, наверное, не терпится узнать, что здесь за сюжет, красивые ли заставки и хороши ли девушки? Придется вас расстроить, сказав, что в новом Hot Pursuit нет из этого ничего. В Criterion Games, похоже, не знают, что такое сюжет, а Electronic Arts им не подсказала. Поэтому в карьерном режиме мы наблюдаем лишь огромный список постоянно обновляющихся заданий, каждое из которых стартует в определенной части внутриигрового мира. В общем-то, все так же, как было в Burnout Paradise, только до места гонки не нужно ехать самому, достаточно просто выбрать точку на карте.

Более того, в игре совершенно нет тюнинга, а ведь много лет он считался фирменной чертой чертой сериала. Никаких больше обвесов, распорок и прочих стритрейсерских штук. Машины теперь считаются произведениями искусства, которые нельзя трогать и уж тем более изменять. Максимум из позволенного – сменить цвет кузова, избрав один предложенных вариантов.

Но самое удивительное, что все эти великолепные, классно смоделированные автомобили можно бить! Нет, на такие же повреждения, как в последнем Burnout, рассчитывать не стоит – сминают дорогие машины в гармошку не позволили лицензионные соглашения с фирмами-производителями. И все же вмятые двери, разбитые стекла, оторванные бампера, выбитые фары и покоренный металл гарантированы. Более того, при игре за полицейских вас заставляют разбивать машину нарушителей. Вы не стараетесь притереть его к обочине и вынудить сбавить скорость, как это было раньше – нет, вы просто бьете его машину, доводя кузов до критического состояния, а затем она красиво совершает пару кульбитов по дороге, после чего гонщик считается пойманным. Такие жестокие законы действуют в мире Need for Speed: Hot Pursuit.

И тут возникает вопрос – а чем же хорош новый NFS? Чем может удивить? Отвечаем. Если отбросить все вышеописанные странности, забыть о том, какими вы привыкли видеть оба сериала ранее, то вы получите отличное онлайн-развлечение. Причем здешний сетевой режим проник практически повсюду. Во время прохождения одиночных миссий ваше время сохраняется и попадает в общую таблицу рекордов, более того, если кто-то из ваших друзей уже участвовал в этой миссии и вы побили его рекорд, игра предложит отправить ему соответствующее уведомление. Вообще коммуникация между друзьями гонщиками в Need for Speed: Hot Pursuit выведена на совершенно новый для автогонок уровень. В основном меню есть отдельная кнопка – «стена». Она вызывает в прямом смысле слова стену с сообщениями, этакий «автотвиттер».

На протяжении всей карьеры вас не будет покидать ощущение, что вы играете в продолжение Burnout Paradise.



ЗА ОДИН ТОЛЬКО ЭФФЕКТ МОКРОГО АСФАЛЬТА ХОЧЕТСЯ НОСИТЬ РАЗРАБОТЧИКОВ НА РУКАХ И ПЕТЬ ИМ ХВАЛЕБНЫЕ ГИМНЫ.

Здесь можно узнать, побил ли кто-то из ваших друзей чей-либо рекорд, участвовал ли он в каких-то онлайн-гонках, да и просто можно почитать, что люди пишут. Причем помимо писанины, вы можете размещать здесь фотографии ваших машин или скриншоты из самих гонок, и так же подписывать их какими-то комментариями. Не знаем, во что все это выльется в итоге, но пока выглядит очень интересно.

Ну и, конечно же, есть нормальный мультиплеер на восемь человек с несколькими игровыми режимами и возможностью погонять за копов. Вот где новый NFS раскрывается по полной, так это когда на трассе сталкиваются в огромном количестве гонщики и стражи порядка. У каждой стороны есть четыре перезаряжаемые, но ограниченные по количеству использований суперспособности; самая мерзкая из них, пожалуй, – шипы, которые можно выкидывать за собой. Они не только замедляют соперника, но еще и сильно калечат его машину, так что если вы их выкинули прямо под колеса противнику, он запросто может не только воткнуться в забор, но и вовсе выбыть из гонки – авто здесь не телепортируются обратно на дорогу после «гибели»: растратили всю жизнь своей машины, побудьте до конца заезда зрителем.

Внизу: На трассах нового NFS огромное количество альтернативных путей, но иногда они оказываются совсем не короче основной дороги.



Причем, если копы могут сообщать задерживать стритрейсеров по одному, то у гонщиков чаще всего продолжается обычный заезд, и они продолжают бороться между собой за первое место как ни в чем не бывало. Конечно, найдется и режим, позволяющий ехать гонщику туда и так, как ему захочется – это своеобразная дуэль «полицейский против стритрейса». Здесь могут участвовать только два человека, что с одной стороны делает его очень интересным (наконец-то не набор трасс, а целый открытый для исследования мир, как в Burnout Paradise), но с другой – не таким зрелищным и эффектным, как вида «гонки команда на команду».

Подводя итог, хочется сказать, что, несмотря на отсутствие сюжета, заставок, тюнинга, трафика и серьезных повреждений, новый Need for Speed: Hot Pursuit заставляет себя полюбить. Потрясающая графика, с любовью сделанные автомобили, повсеместное вкрапление онлайн и возможность ездить как за копов, так и за гонщиков, заставляют возвращаться к ней вновь и вновь. Постоянно хочется проверить, не написал ли что-то на стене кто-нибудь из друзей, не побиты ли ваши рекорды, не появилось ли в сети сильного клана полицейских, который не дает спуска виртуальным гонщикам? Однозначно, новый Need for Speed: Hot Pursuit ждет огромный успех в сети и, как нам кажется, он запросто вытеснит оттуда не только большинство аркадных гонок, но и даже своего сводного брата NFS World.

ОЦЕНКА 8.5





Юрий
Левандовский

PS3

XBOX 360

НА ПОЛКАХ



EA Sports MMA

Electronic Arts уже больше года обещают нам, что EA Sports MMA, совершит революцию в жанре и мы все просто не сможем от нее оторваться. В то же время их конкуренты из Yuke's, выпускают обновления и патчи для UFC 2010 и не собираются сдавать позиции. Кто же в итоге победит?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
sports/fighting/MMA
Зарубежный издатель:
EA Sports
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Tiburon
Онлайн:
www.easports.com/
mma
Обозреваемая версия:
PlayStation 3, Xbox 360
Мультиплеер:
vs.local/online
Страна происхождения:
США

Уже
в продаже

Накопец-то – EA Sports MMA в приводе редакционной консоли, можно вдумчиво и без спешки оценить все ее аспекты, изучить ростер бойцов, покопаться в боевой системе... Но чем больше времени проводишь за игрой, тем сложнее писать статью – уж очень много противоречивых эмоций она вызывает.

Главное, что всем, наверное, хочется узнать – а как в нее вообще играть? Сложна ли боевая система, разнообразна ли, что сделано с нуля, а что досталось в наследство от Fight Night 4?

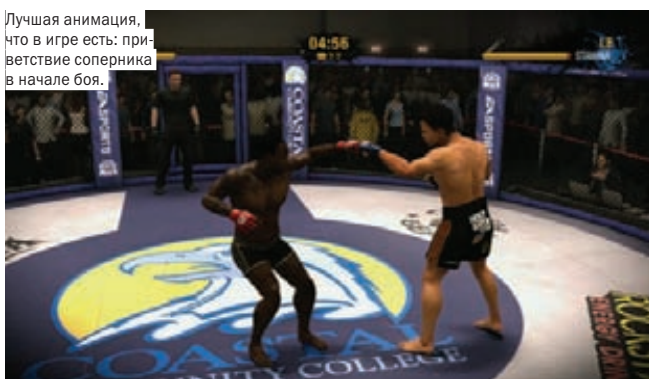
Рассказываем. Чисто технически, боевая система здесь – сложная и многогранная. Все удары выполняются с помощью правого аналогового стика, как в упомянутой Fight Night, отклонение его наискось вверх (по левой или правой стороне), отвечает за прямые удары руками, прокрутки вверх из положения «слева» или «справа» – за хуки, а чтобы сделать апперкот, понадобится отвести рукоятку вниз и в сторону, а затем дернуть ею по диагонали вверх. В общем-то, пока ничего сложного и почти полностью повторяет

хорошо известную поклонникам виртуального бокса систему Total Punch Control. Но сегодня на повестке дня не бокс, а смешанные единоборства, поэтому есть ещё и кнопка-модификатор, зажав которую и повторив все те же манипуляции, мы заставим персонажа делать удары ногами. Ещё есть кнопка-модификатор, которая позволяет проводить удары в корпус. И, наконец, есть кнопка-модификатор, отвечающая за ложные выпады. Четвертая важная кнопка – блок. Все они расположены на шифтах, поэтому с непривычки сделать даже простейшую в реальном спорте группу движений (например, выйти из защиты, провести двойку руками в голову и закончить ногой по корпусу) здесь задача не из простых. Впрочем, когда как следует освоишься с местным управлением, всё равно чувствуешь себя потомственным крабом в пятом поколении.

Но и это ещё не всё, ведь если бы дело ограничивалось только стойкой, это был бы симулятор кикбоксинга, но никак не смешанных единоборств. Поэтому есть еще клинч и партер. Помните, на геймпаде осталось ещё четыре незадействованные кнопки? Одна пригодится для входа

в клинч (Y для Xbox 360 либо «треугольник» для PS3), одна – для прохода в ноги или улучшения позиции (A либо «крест»), одна – для сопротивления попыткам противника улучшить позицию или перевести схватку в партер (B либо «круг»). Четвертая – чтобы сделать болевой приём в партере или, если персонаж этому обучен, в клинче (X либо «квадрат»). Сложно, но на деле выглядит это так: кто-то захотел перейти в партер и нажал «крест», если во время его анимации успеть нажать «круг»: проход в партер будет блокирован и попытка провалится. Тут же противник нажатием «треугольника» попытается схватиться с вами в клинче: если успели нажать «круг», остаёмся в стойке, не успели – придётся работать в новом положении. В клинче у бойцов есть несколько опций, причем, и это самое интересное, они совершенно не зависят от того, кем вы играете – абсолютно каждый боец из клинча умеет делать красивые броски, бить коленями и локтями, каждый обучен работать у сетки. Итак, арсенал клинча состоит из ударов аналоговой рукояткой, блоков с помощью шифта и бросков с помощью кнопки «крест», а также попыток

Лучшая анимация, что в игре есть: приветствие соперника в начале боя.



Разобраться в правилах мини-игры «удушающий приём» посложнее, чем в боях.

сопротивления броскам с помощью «круга» и выхода из клинча с помощью «треугольника». Отдельные редкие бойцы, вроде Шиньи Аоки, могут провести болевой по нажатию на «квадрат». После перехода в партер работает та же система.

В итоге, мы получили цельную и интересную боевую систему. Помимо всего перечисленного есть еще парирование ударов, наклоны и стелы. Парирование проводится из блока фликами правого аналога в любую сторону. Наклоны туловища в какую-то сторону делаются при зажатом блоке фликом левого аналога. Стелы делаются таким же движением левого аналога, но без зажатого блока. Хочется отметить, что на стелах у некоторых бойцов имеются специальные удары, своего рода «хеймейкеры» из Fight Night.

Прочитали вы всё это и вам уже, наверное, кажется, что MMA – жутко сложная игра, освоить которую могут лишь единицы, а управление похоже на добротный авиасимулятор. Но на деле это совершенно не так. Да, возможностей вроде как много, но при этом удары ногами, например, здесь низведены до вспомогательных, послать кого-то в нокаут попав пяткой в висок, возможно, но шансов на это практически никаких – приходится вкладывать удары раунд за раундом просто из упрямства. Зато накидав много джебов и хуков простым дёрганьем правой рукоятки, вы без проблем отправите неосторожного соперника исследовать носом поверхность ринга. Удары руками здесь не просто доминируют, они легко пробивают блок, а остановить панч-раш можно, фактически, только переводом боя в партер. Конечно, есть парирования, которые на долю секунды открывают противника, но ими неудобно пользоваться, и они бесполезны, если серия уже началась. В общем, всецело полагаться на этот способ не советуем – себе дороже.

В партере уже все более интересно: здесь нужно думать сразу о нескольких вещах. Жать ли кнопку перехода в более выгодное положение или бить, пока дают? Попробовать сделать болевой или подождать действий оппонента? Хотя самое верное средство – надавать по корпусу, убедиться, что stamina у соперника уменьшилась, прорваться в позицию, где у вас есть возможный болевой, и провести его. А если ваш персонаж не силен в болевых, то у вас путь один – жать постоянно «треугольник» и пытаться подняться в стойку.

В итоге, хочется сказать, что боевая система получилась весьма интересной и разнообразной, можно применять разные тактики, совершенствовать умения, но во всем этом есть одно большое «но». Игра жутко однообразна. Если в UFC Undisputed 2010 мы получили сотни различных ударов, техник, бросков, болевых и могли наслаждаться тем, что каждый боец стал уникальным, то EA Sports MMA предлагает полную противоположность. Здесь всякий боец похож на другого как две капли воды. Все делают совершенно одинаковые удары ногами и руками. Анимация каждого из них идентична, поэтому Ник Диас дерется в стойке ровно так же, как Мурило Хуа, а Джош Барнет пробивает в голову с ноги ничуть не хуже Алистара Оверима.

Наверное, одно из самых главных преимуществ MMA перед UFC: разные правила. В Японии, например, можно добивать лежащего ногами и коленями, это безумно круто!



ЖАТЬ ЛИ КНОПКУ ПЕРЕХОДА В БОЛЕЕ ВЫГОДНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ ИЛИ БИТЬ, ПОКА ДАЮТ? ДЕЛАТЬ БОЛЕВОЙ ИЛИ ПОДОЖДАТЬ ДЕЙСТВИЙ ОППОНЕНТА?

Фёдор Емельяненко проводит бросок ровно с той же анимацией, что и Шинья Аоки, и единственный боец в игре, который получил хоть какую-то личную анимацию, это Кунг Ли. Одна беда: от всех прочих он отличается одним-единственным ударом, и это просто смешно. И сразу ещё одна странность. Если бы Кунг Ли увидел свои удары ногами в игре, он бы, наверное, сгорел со стыда. Настолько корявой и медленной «вертушки» мы не видели за всю его карьеру ни единого раза. И ладно бы

однообразие закончилось на одинаковых ударах (главное – характеристики, и они у всех действительно разные), так ведь они и на ринг выходят одинаково, и рожки корчат на объявлении одних и тех же. Точнее так: в игре есть около двух десятков «заготовок» – как боец должен выходить, а как радоваться победе, – но, во-первых, это слишком мало, и во-вторых, эти сцены совершенно не имеют связи с реальностью. В итоге полностью теряется личность спортсмена, и Джош Барнет, к изумлению

Внизу: Вот так выглядят Федор Емельяненко и Брет Роджерс вживую. Надо признать, что игровые модели весьма близки к реальности.

Главная наша надежда относительно EA Sports MMA – на онлайн. Так как «Страна Игр» тестировала ревью-версию игры еще до старта серверов, как следует изучить, насколько хороша она в Сети, мы не успели. Сами же разработчики наобещали огромное количество новинок. Вообще, если внимательно смотреть пресс-релизы и трейлеры, приходишь к мысли, что именно онлайн должен был стать самым главным режимом, просто сказкой – фактически виртуальным аналогом реального Strikeforce. Розыгрыш чемпионских поясов, рейтинги бойцов... В Сеть можно выкладывать видео для привлечения к своей персоне дополнительного внимания, где вы можете заявить, что вы лучший боец в мире и порвёте всех как тузик грелку. Каждую неделю или две разработчики намерены устраивать настоящие чемпионаты с подбором бойцов и трансляцией боев в Сеть. Звучит всё это очень заманчиво и интересно. Насколько это всё окажется востребовано (первые проведённые бои нас совершенно не впечатлили) и, главное, насколько стабильно игра ведёт себя в онлайн, мы сможем оценить только через несколько недель. Если всё и впрямь так здорово, как обещают, можно смело добавлять к финальной оценке балл.



PS3

XBOX 360

поклонников, после победы бегает по рингу с выпученными глазами и тычет пальцем в толпу; тем же занимаются и многие другие. Обидно, товарищи разработчики, очень обидно. Не этого мы ждали.

И, раз уж пошла речь о негативном, хочется выплеснуть сразу весь ушат помоев на MMA, после чего перейти к хорошему. Итак, помимо малого количества анимации и странного баланса в стойке игра расстраивает весьма большим количеством странных графических глюков. Например, по задумке, у бойцов, как и в Fight Night Round 4, здесь «работают» различные мышцы на теле, но временами что-то в движке сбоят, мышца начинает мелко дрожать и подергиваться, будто у бойца внезапно начались судороги. На анимации болевых в частности и партера в целом модели персонажей руками и ногами без зазрения совести погружаются друг в друга и частенько насквозь пронзают тела. На этом странности не заканчиваются. Работая в стойке, спортсмены зачастую посылают друг друга в нокдаун «воздухом», проводя рукой чуть ли не в десяти сантиметрах от головы противника, чего не позволял себе даже Fight Night. И таких мелочей набирается огромное количество! Патч игре нужен срочно, и думается, не один.

Но, закончим уже с однозначным негативом и перейдём к спорным моментам. А начнём с карьеры. Здесь есть отличные находки с путешествием в разные части света с возможностью обучаться там в различных спортивных залах. Вообще прокачка в MMA — одна из самых сильных ее сторон. Для тренировки разных навыков есть различные мини-игры, причём, пройдя любую из них на какой-то рейтинг, вы вправе не мучиться дальше, каждый раз повторяя упражнение, а нажатием одной кнопки «симулировать» его, автоматически получая тот рейтинг, которого однажды уже сумели добиться. В итоге вы не устаёте от постоянной рутины, но при этом попробуете хотя бы по разу каждую мини-игру и сохраните некоторый азарт: ведь обязательно захочется улучшить результат, чтобы в дальнейшем пользоваться наилучшим достижением. Вскоре вы обнаружите, что в каждом из залов вас могут обучить какому-то специальному приему — в игре их более двадцати,

Прокачка персонажа в MMA реализована на «отлично». Единжды пройдя какую-то тренировку, всегда можно «симулировать» ее с гарантированным результатом.



Наверное, самая качественная и классная вещь в EA Sports MMA — комментарии к бою. У микрофона работают реальные ведущие — Мауро Раналло и Фрэнк Шэмрок. Их комментарии настолько правдоподобны, что складывается впечатление живой телетрансляции. Причем комментируется не только сам поединок — по ходу дела зрителям рассказывают о том, чем известен тот или иной боец, чем опасно то положение, в котором сейчас находятся противники. Да и просто каждый комментарий очень эмоционален. Понравилось, что в карьере, в зависимости от того, каким способом вы одержали свои последние победы, а также рематч это или чемпионский бой, комментарии меняются и подстраиваются под реальную ситуацию. Это очень здорово.

единовременно задействовать позволено шестнадцать. Приятно, что каждый из учителей — какой-то известный в мире реальных боевых искусств человек, так что вы попадаете не в абстрактный зал с тренажёрами: вас приветствует тренер, и это придаёт EA Sports MMA реальности.

Впрочем, после часа игры вы понимаете, что и карьерный режим не обошла главная болезнь всей MMA — однообразие. После того как вы станете чемпионом в первой лиге, продолжать карьеру стоит только ради прокачки персонажа для других режимов — ничего интересного вас больше не ждет: никаких заставок, интервью, взвешиваний и прочих красот, к которым нас приучила UFC. Даже в самом последнем бою карьеры, когда вы должны стать чемпионом сразу двух самых высших лиг, вы не увидите ни какого-то специального представления бойцов, ни интервью или хотя бы заставки об окончании карьеры после триумфальной

Внизу: Рассечения в MMA появляются только на скулах, вдобавок в игре практически отсутствуют гематомы. Зато кровью можно перепачкать обоих бойцов целиком, включая трупы.

победы — один лишь экран титров, будто мы перенеслись во времена NES.

Итог: игра больше напоминает сырую бета-версию, чем полноценный продукт. Даже если оставить в покое неоднократно, пусть и интересную боевую систему, к MMA остаётся слишком много вопросов. Зачем было делать карьеру, которая становится пустой и скучной уже после двух часов? Как можно выпускать игру, где полно графических глюков и недоработок? Почему, потратив кучу времени, денег и сил на лицензирование многочисленных известных бойцов, отчаянно сэкономили на том, чтобы придать им капельку индивидуальности? В конце концов, что делали разработчики всё это время кроме моделирования внешности?

А ведь MMA могла стать хитом. Здесь очень много интересной и качественной анимации, особенно здорово бойцы поднимаются с пола и добивают лежащих. Здесь удары руками по правде вяжутся в классные комбы, в которые хочется верить, а удары по ногам и впрямь действенны: каждый лоуик снижает скорость передвижения противника, и отбив ногу окончательно, можно плясать вокруг него танцы с бубнами, наблюдая, как он едва ходит по арене. Вдобавок MMA — первая игра, где представлена правильная защита от ударов по ногам: хорошо поставленные и хорошо анимированные парирования. Всего-то и нужно — добавить больше ударов ногами, сделать их полезнее и сильнее, добавить флэш-нокауты, как в той же UFC, и вот вам уже претендент на звание лучшего симулятора смешанных единоборств. А в нынешнем виде EA Sports MMA — просто хорошая игра с ворохом необъяснимых глюков и недоработок.

ОЦЕНКА 7.0





Б

ас Руттен, Рэнди Кутюр, Фёдор Емельяненко, Кунг Ли, Алистар Оверим... Только ради этих (и многих других) имён

EA Sports MMA обязательно купят многие и многие поклонники смешанных единоборств. Весь последний год разработчики немало интриговали по поводу и без и демонстрировали железобетонную уверенность в качестве своей игры. Игра у нас, и что мы видим? Уфф... Стоит перевести дух. Итак, если суммировать боевую систему, уложив её в несколько строк, выглядеть это будет так: всё до последнего винтика подсмотрено в UFC (причём в прошлогоднем, не нынешнем выпуске), упрощено до отсутствия всякой вариативности и щедро одобрено старым добрым мёзом в духе печально известной Facebreaker. Кардинальных отличий ровно два: болевые и удушения представляют собой пусть спорные, но всё же интересные мини-игры, а некогда кнопочная ударная схема переведена на приснопамятный Total Punch (теперь ещё и Kick) Control. С одной стороны, вопрос привычки, с другой – слишком много неправильных или вовсе ложных срабатываний и «музичирования» на шифтах. Упростив боёвку до детской кашицы, разработчики зачем-то переусложнили ввод команд: когда для простейшего бокового удара ногой по корпусу приходится удерживать сразу два шифта да ещё с хирургической точностью крутить «четверть-круг» на рукоятке – это, на мой взгляд, перебор. Особенно на высокой скорости, особенно во время комбо, состоящего из нескольких движений (три из пяти обязательно получаются не так, как вы задумывали), особенно если очевидная цель игры – понравиться новичкам, не перегружать их премудростями управления. В конце концов, зачем ещё нужно было низводить партер до функции комбобрейкера, а клинч и вовсе содержать «для галочки»?



Артём Шорохов

Слева: Знаменитая winning pose Баса Руттена в игре налицо. Правда, как и всё, связанное с ногами, выглядит она... ну, вот так.

Бедность возможностей и отсутствие альтернатив во многих положениях, конечно, делают игру более «дружественной» для широкой аудитории, и я даже готов приветствовать такое начинание, но это совершенно не оправдывает наличие в боёвке тактики «суперджеба», плохого баланса ударов и особенно кошмарной, чудовищной, оскорбительной анимации спиннинга (к сожалению, конкретизировать удар не представляется возможным), которой в числе прочих «одарили» самого технически подкованного спортсмена в современном миксфайте – Кунга Ли. Вообще во всём, что касается работы ног, MMA напоминает последнюю Fight Night (такой вот оксюморон): счёт результативных ударов можно довести до сотни, но толку почти наверняка не будет, если везение не на вашей стороне. Зато три-четыре удачных джеба в исполнении даже довольно далёкого от бокса бойца имеют все шансы досрочно закончить бой. Подобные гадости (иначе и не назовёшь) выглядят настоящей пощёчиной поклонникам боевых искусств. Во время дружеских матчей с Юрой я неоднократно высказывал мысль о том, что EA Sports MMA едва ли выглядит игрой, которую делали люди, любящие и ценящие этот спорт. И Юра с этим предположением даже и не спорил.

Конечно, хватает и хорошего. Несколько федераций, со своим набором правил каждая, отличная анимация, хорошие модели, удары неплохо вяжут-

ся в комбо-цепочки, не разваливаясь на отдельные действия. Опять же игра проще и понятнее для «человека со стороны», что, безусловно, идёт ей в плюс. Но в сравнении с UFC 2010 (особенно после второго патча) ей просто нечего предъявить, кроме букета известных имён. Но много ли останется, когда покупатели выяснят, что имена эти не подкреплены ничем, кроме рассыпанных там и сям щедрой рукой «99» в таблице характеристик? **СИ**

Русский слон или американский кит?

В день запуска игры в США знаменитые «лица с обложки», Фёдор Емельяненко и Рэнди Кутюр, впервые сошлись в поединке – на виртуальном ринге EA Sports MMA. Судил встречу небезызвестный «Большой Джон» МакКарти. Исход боя предсказуем: характеристики 34-летнего Емельяненко заметно перекрывают аналогичные цифры 47-летнего Кутюра. Немного обидно, что подобные эвенты не проводятся на родине Фёдора, в России.



» Arcania: Gothic 4

Аркалось. Хливкий кротокрыс
Пырялся по наве,
И жабоящер слачно грыз
Свой завтробед в мове.

О, бойся монстрограинда ты,
Процесс сей глупотуп,
Но без него не обрести
Желанный левелуп.

Но взял он меч, и взял он щит,
Высоких полон дум,
В Туушу путь его лежит,
Под дерево Тумтум.

И там у идола он встал,
И вдруг граахнул грождь –
И ливень затопил подвал,
Восхлынув во всю мощь.

Ать-два, ать-два – за шагом шаг
Прошел он Аргаан,
Встревая в сотни занудрак
Упорно, как барван.

Ты, светозарный мальчик мой,
Убил врагов вагон,
О храброславленный герой,
Теперь жди продолдон.
(И. Ченцов)



Текст и звук
на русском
языке

НА ПОЛКАХ

С

тоял в море остров Фе-
шир, на острове жили
крестьяне, беглый орк
с туманным прошлым,
контрабандист и ведьма.

Отличное начало для ролевой игры, колоритные персонажи. Многим бы, думаю, понравилось пережить приключения орка в стране людей, происхождения контрабандиста или историю колдуньи, талантливой, но слабой и подслеповатой.

Увы, не в этот раз. Кандидат на вакантную должность героя один – вон, пасет овец.

Как и обещали разработчики, анонимная звезда первых частей, суровый мужик с уголовным прошлым, ушел в короли Миртаны, ему на смену явился добропорядочный деревенский пастух с далеко идущими матримониальными планами, имя которого также никого не интересует.

Отождествление игрока с главным героем – распространенное явление, поддерживаемое игроделами. Возможность выбрать внешность, пол, черты характера и даже биографию... А можно и наоборот – дать геймеру почувствовать себя кем-то другим. Все, в ком сильно нехватка мужико-брутальности, оседали в тихой гавани Хориниса. В «Аркинии» легче всего себя ощутить тепловозом. Или трамваем. Неким, уж извините за сравнение, транспортным средством, способным передвигаться только в ограниченном пространстве и строго в одну сторону. По правым рельсам – туда, по левым – обратно. Даже у танка (и в прямом, и в переносно-игровом смысле), ко-

торым пытается прикинуться главгерой, степеней свободы больше. Безымянный же овцевод силою дизайнерского гения Spellbound просто-таки понуждается продирается сквозь километры узких лабиринтов, подземелий, ущелий и пещер, основной особенностью которых является то, что по ним нельзя вернуться назад. В конце каждого второго узкого прохода нас поджидает какой-нибудь уступ, спрыгнуть с которого можно, а залезть обратно – нет. Поэтому когда возникает необходимость потянуть, удлинить сценарий и время игры, героя вновь отправляют в исследованные земли, но

уже другим невозвратным путем. Так и бегает пастушок по Аргаану «восьмерками», словно ужаленный. А ведь как все начиналось...

Все было впервые и вновь...

«Готика» давным-давно по-тихому выделялась в отдельный поджанр RPG, и теперь в Сети легко найти дискуссии о том, насколько «готикой» является та или иная игра. Так вот, если подойти к «Аркинии» с общепризнанными критериями «готичности», вроде открытого мира, обилия побочных квестов и нелинейности, оправдываются худшие подозрения. Да, как уже

Три вида магии: огонь, лед, электричество. Убойность заклинания повышается с ростом вложенных в него очков, никаких внешних отличий не появляется.



Марина
Петрашко

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, Xbox 360
Жанр:
role-playing,
action-RPG
Зарубежный издатель:
JoWood
Российский издатель:
«Акелла» (Windows)
Разработчик:
Spellbound
Обозреваемая
версия:
Windows
Мультиплеер:
нет
Страна
происхождения:
Германия

Уже
в продаже



Локализаторы, как всегда, хотели, как лучше, а получилось, как у Spellbound.



было сказано в превью, это ни разу не «Готика». Начнем по порядку.

Остров Аргаан, где происходит основное действие, равно как и Фешир, на котором завязывается сюжет, представляют собой наборы локаций, а не цельные куски суши. Да, переходы между участками осуществляются без подгрузки, из одного конца острова вполне может быть видно другой, расположенный за десятком таких вот «участочков». Но ощущение «связного пространства» теряется совершенно. Скорее, это напоминает не самый удачный вариант реализации «свободы передвижения» в JRPG тех времен, когда консоли не были достаточно мощными для рендеринга бескрайних степей. Чувство такое, будто тебя засунули в стакан и доставать не собираются. И ведь, главное, некоторые области-«комнатушки» по размерам сравнимы с Хоринисом, во всяком случае, той его частью, что представлена одной неделимой картой. А все равно тесно. Почему? Да потому, что ощущение свободы измеряется не площадью, а возможностью на ней что-то поделать. А потом поделать что-то другое, и третье, пятое,

десятое. Если же нет, если же карта пуста или на ней два квеста, будь она хоть размером с Африку... состояние «замуровали, демоны!» гарантировано. Арканийские монстры и задания «размазаны» в равно скудных количествах что по большим полям, что по малым.

У незнакомого поселка, на безымянной высоте

До «Аркании» студия Spellbound была знаменита, в основном, играми, не работавшими в геймплейном плане с третьим измерением. Казалось бы, для ролевого жанра это не беда, некоторые обходятся. Никто, например, не жалуется на то, что в Dragon Age геймплей плоский, хотя он там такой и есть. Не в смысле «невыразительный и скучный» (на это как раз иногда сетуют), а в смысле «расположенный в двух измерениях». Несмотря на то что карты внешне трехмерные, с холмами и кочками, плоскость все равно одна, нельзя одному персонажу каким-то образом пройти «над головой» у другого. «Готика» же изначально отличалась сложным трехмерным устройством. У этого

Вверху: Разработчики интригуют весьма неумело, да и затягивают события. Демоверсия в этом плане (а она отличается по компоновке от начала игры, откуда взяты сюжетные куски) в разы динамичнее. Не ориентируйтесь на демо при покупке!

были и свои минусы – при известном усердии можно было свалиться с края карты в бездну творческого небытия, забытую разработчиками с обратной стороны мира. Но были и очевидные плюсы: в рамках одной области практически ничто, кроме очевидно физически непроходимых отвесных скал, не сдерживало порывы героя. Разумеется, в ключевых местах прятались особенно жирные противники, но только поэтому было понятно, что те места – ключевые, никакого видимого запрета на вход не было. Гулять по Аргаану свободно нельзя. Мало того что проход из одной области

ЧУВСТВО ТАКОЕ, БУДТО ТЕБЯ ЗАСУНУЛИ В СТАКАН И ДОСТАВАТЬ НЕ СОБИРАЮТСЯ.



Своеобразие женских типажей – первый признак вырождения... нации!



Боги и герои

Есть такое хорошее правило – «не умножайте сущности без надобности». Оно же «Бритва Оккама». Частный случай такой полезной штуки состоит в том, чтобы не решать уравнение в три действия через десять. А семейную ссору необязательно излагать в жалобе Президенту. Конфликт уровня «поссорились Иван Иванович с Иваном Никифоровичем» ничего не выиграет, если мы возведем Иванов в статус богов, пусть и местного значения. В «Аркании» это правило нарушается с особым размахом и удовольствием. В сценарии задействовано аж три с половиной божества, но весь конфликт ничуть не пострадал бы, если бы на их месте оказались три короля, три барона или даже три местных фермера. С магическим талантом. Почему бы не быть фермерам с талантом к магии, если к этому способен даже простой пастух?

При этом сценаристы откровенно сливают потенциально интересную завязку, так что на последних витках сюжета уже начинаешь думать не «ЧЕМ это все закончится?» а «КОГДА уже это все закончится?» Финал при этом на заданные по ходу игры метафизические вопросы не отвечает и вообще выглядит как реклама грядущего аддона.

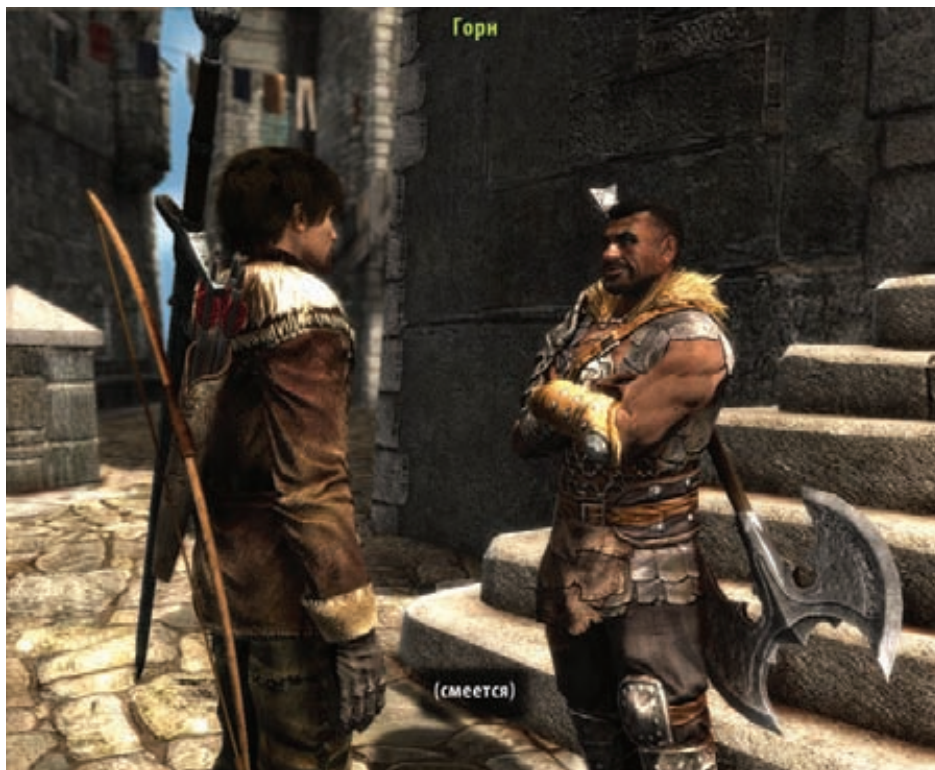
в другую до поры закрыт, перегороджен или охраняется «необходимым» персонажем (которого, как и всех статистов, нельзя побить). Так еще и в рамках одного участка все мало-мальски наклонные поверхности густо замазаны «зонами непроходимости». На эти зоны у героя одна реакция – развернуться и идти туда, где пониже, не подчиняясь игроку. Нередко это «пониже» ведет с крутого обрыва, за которым лежит недоступная, декоративная часть пейзажа и неминуемая смерть. А иногда умница герой попросту застревает среди невидимых стен.

Тупокрылый глупозуб

Интеллект врагов достоин поэмы за авторством... даже не знаю кого. Козьма Прутков бы не осилил, и даже вогонская поэзия меркнет перед мощью и величием творящегося на экране абсурда.

Начнем с того, что каждый монстр, если герой бежит от него, преследует протагониста строго определенные «сто метров», и ни сантиметром больше. Никакие сопутствующие обстоятельства не способны перешибить приоритет условия «за границу не заходить». На заветном расстоянии от исходной точки драка просто прекращается – можно лечиться недоступными в бою бинтами, сохраняться. Мало того! Совершенно бесполезно бить уходящего противника в спину. Пока он не дойдет до точки назначения, не только он на вас не отреагирует, но и вы у него ни единого хитпойнта не вышибете. Враг, идущий «домой», абсолютно вне реальности игры – безответен и неуязвим.

Если же все-таки какие-нибудь «жабоящеры» или «прибрежная муть» и продемонстрируют устойчивый интерес к ливеру героя, то тоже весьма своеобразно. Монстры поголовно отличаются (от монстров в других играх, разумеется, а не друг от друга) очень слабой ориентацией в пространстве. Тех, что применяют ближнюю атаку, дезориентирует высота, обученные стрелять впадают в ступор перед «стенками». Доходит до смешного. В пещере с могучими орочьими вождями стоит лингамистый сталагмит (его клоны встречаются во множестве других пещер,



но там, где нет орков – бесполезны). На первый взгляд это странное образование совершенно непреодолимо, особенно в свете концепции невидимых стен, которые в Аркании окружают все, что только возможно. Внезапно оказывается, что герой вполне может легко взметнуться, другого-то и слова не подберешь, на отрицательный уклон сталагмита (что еще раз демонстрирует неумение Spellbound работать с третьим измерением). Оттуда орочьи вожди совсем не могут, ибо стрелять не обучены. В единичном примере это выглядит забавно или, может, даже интересно – вон, что можно придумать! Но в массе ничуть не похоже на «подбор тактики к монстрам». Все просто. Если нас атакует нестреляющий вражина – лезем на пень, если стрелок – прячемся за пнем. «Дальнобойщики» настолько неадекватны, что могут полчаса палить в какую-нибудь кочку, за которой на кратчайшей прямой стоит герой,

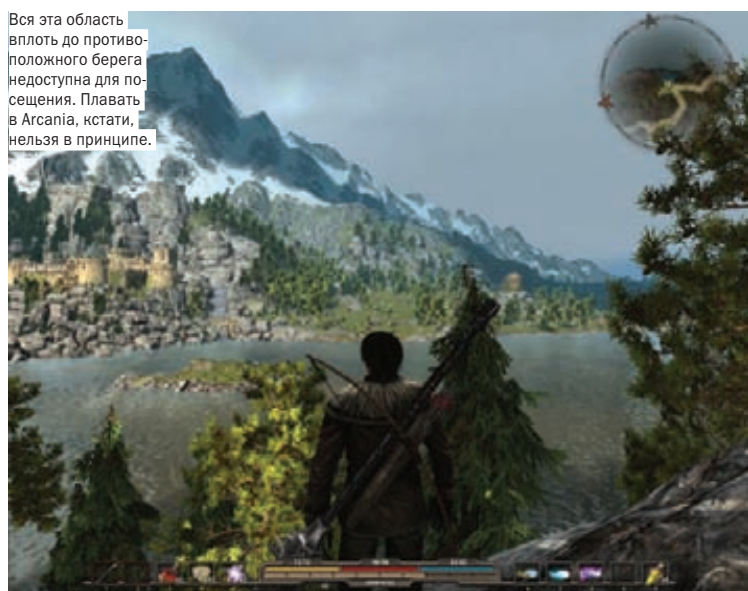
ВОТ ЧТО В «АРКАНИИ» УДАЛОСЬ ОДНОЗНАЧНО, ТАК ЭТО ТЕНИ И СПЕЦЭФФЕКТЫ ОТ ЗАКЛИНАНИЙ. ДИНАМИЧЕСКОЕ ОСВЕЩЕНИЕ ДОРОГИ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ ОГНЕННОЙ БУЛАВОЙ – УВЛЕКАТЕЛЬНО И ЭФФЕКТНО.

и очень редко когда им удастся эту кочку обойти. Кажется, не благодаря скриптам, а вопреки. Искусственно удлинняет это подобие драк лишь то, что у монстров потихонечку восстанавливается здоровье, у кого побыстрее, у кого помедленней, и, идя в неуязвимом режиме обратно «в домик», они успевают отрастить себе много лишних хитпойнтов.

Мана в собственном соку

Еще одна «живинка», которую мир потерял с переходом в руки Spellbound, – равноправие игрового населения перед

Внизу: На вторых ролях здесь старые знакомцы из первых «Готик», в основном все они выполняют одинаково скучную функцию Deus Ex Machina.



Вся эта область вплоть до противоположного берега недоступна для посещения. Плавать в Arkania, кстати, нельзя в принципе.



карающей дланью героя. Рядовых статистов вида Homo Sapiens побить вам никто не даст. Зато без последствий в самом начале можно перебить своих подопечных, овец. И сундуки стоят в домах исключительно для того, чтобы вы их грабили. А еще подсказки уничтожают осколки «готической» личины: вот вы выделяете в списке одно задание, потому что половина текстов посылает вас на запад, другая – на восток (поемив цель, вы хотя бы узнаете направление), прибегаете в заветную точку, а там в лесу, как пни, стоят шесть «откормленных кабанов» с гигантскими желтыми восклицательными знаками над головами... Рулька ждет своего часа, о повелитель!

Как же, может поинтересоваться любопытный читатель, теперь утилизируются центнеры вырезки, собираемые с разнообразной живности? Алхимическим путем! Там и тут по острову, в сундуках и домах доверчивых граждан разбросаны свитки. Герой их читает и обогащает свой алхимический интерфейс. Заходишь туда, и о-па, точнее, «чпок!» Раз – и готово какое-нибудь блюдо, или зелье, или даже предмет: меч, арбалет и т.д.

Герой однозначно стал... талантливей, что ли. Вам всегда казалось, что несправедливо давать ему широкое поле для развития одних возможностей и при этом лишиться других, загнав в ту или иную фракцию? Что ж, в «Аркинии» магия становится доступной просто с определенного уровня, в монастырь ради нее сдаваться не придется. Обратная сторона такого решения? Не видеть вам сложного сценария. В рамках каждого эпизода-стакана, как правило, есть пара вариантов открытия прохода в следующий «стакан», но они еще меньше отличаются друг от друга, чем квесты, возводящие на престол гномов-претендентов в Dragon Age.

Вот что в «Аркинии» удалось однозначно, на пятерку с плюсом, так это тени и спецэффекты от заклинаний. Динамическое освещение дороги в подземелье огненной булавой – увлекательно



и эффектно. Вообще погодно-световые явления чудо как хороши, и картинка радует глаз. Дожди, восходы-закаты, туманы прекрасны. За одним исключением. Ветер уж больно странно колыхает кроны деревьев, они дергаются, как конечности страдающих болезнью Паркинсона. Но, в целом, такое впечатление, что игра и задумывалась именно с целью показать, что Spellbound умеет делать острова лучше Piranha Bytes. Ну, умеет. И безмянные герои у нее выходят... более изящными, что ли. С лучшей анимацией. Вот, правда, женщины на Аргаане куда страшнее дам с Фаранги. На невесту главного героя без слез (сочувствия или отвращения, зависит, наверное, от пола игрока) смотреть невозможно. Хорошо, что не придется этого делать долго!

Неигра

Одним из существенных достоинств первых «Готик» считалось то, что поведение существ, населяющих мир, повиновалось временным циклам. Ночью люди и монстры спали, а днем... нет, монстры, в основном, рыскали по округе довольно бесцельно, а вот люди имитировали какую-никакую псевдоразумную активность. Они ходили кругами вокруг домов, изображая «работу»: женщины готовили еду, мужчины трудились во дворе, на поле или работали над собой. Кузнецы возились с наковальнями и точильными камнями, воины тренировались, маги повышали квалификацию. В «Аркинии» тоже есть множество разнообразных анимаций, но это именно анимации: в единую картину они не складываются. Может быть, конечно, это такая суперсложная

Вверху: Хедшоты, как во всех приличных играх, наносят дополнительный урон. При наведении на вражескую голову умный прицел становится красным.

ВЫ УВЕРЕНЫ, ЧТО ЭТОТ ПРОХОЖИЙ — НЕ ЗЕРГ С БЕСКОНЕЧНЫМ ОРУЖИЕМ?

**ОСТАВАЙТЕСЬ ДОМА.
ПОКУПАЙТЕ ОНЛАЙН**


OZON.ru

схема поведения, которая рвет любой шаблон в голове у геймера (здесь автор текста заговорщицки смеется, чего не отразишь на письме). Но скорее все-таки непродуманность общей концепции. В то время как второстепенные безымянные персонажи покорно ходят туда-сюда, изображая «жизнь», квестодатели стоят столбом в самых неподходящих местах. Странней всего, что иногда, для придания повествованию художественности и драматичности, они перемещаются куда-то «в соответствии с сюжетом». Тем чудеснее видеть их коллег, выступающих покорно до возвращения героя и ночью, и под ливнем. Да и безымянная массовка, хоть анимирована поживее, логикой поступков не блещет. В одном месте было совершенно непонятно, почему несколько городских стражей ходят кругами по

Справа: Мир населен клонами. У статистов-людей полтора лица на всех, статисти-монстры часто отличаются лишь названиями да линейкой хитпойнтов.



таверне быстрым шагом, да еще с факелами в руках. Оказалось, так они проводят «обыск», ищут неблагонадежных горожан. Туда-обратно по лестнице, туда-обратно.

Самое обидное в «поведении» жителей Аргаана – то, что они никак не реагируют на монстров. Монстры друг на друга, кстати, тоже. «Рамки дозволенного» разрешают некоторым страшилам забегать в людские поселения, догоняя героя, но вслед за этим... не происходит ничего. Чу-дища лупят овцепаса, окружающие даже

головы не поворачивают. И если убежать, картина не меняется – звери не переключаются на людей, а просто проходят через их скопления, как сквозь «ничто».

Да и у героя есть множество «без-результатных» анимаций. Все они, словно ради смеха, отнесены в отдельный пункт меню, «симуляция RPG», и совершенно не влияют на прохождение игры. Болтать поварешкой в котле, сидеть у костра, точить меч и ковать железо, лежать на кровати, в конце концов, можно, но не нужно. Ну, хорошо, господа разработчики. Вы изменили концепцию, и сон больше не восстанавливает здоровье, оно ползет вверх само под действием постоянно нахлобученных на героя тех или иных артефактов (лечиться тоже можно). Но зачем же вот этот пункт «симуляция»? Надо ли понимать, что в «Аркиани» RPG только симулируется, а отнюдь не присутствует в полном объеме? Тогда что такое ваша игра? Не стратегия, не платформер, не шутер... Повод крепко задуматься.

ОЦЕНКА 6.0

**«РАМКИ ДОЗВОЛЕННОГО»
РАЗРЕШАЮТ НЕКОТОРЫМ
СТРАШИЛАМ ЗАБЕГАТЬ
В ЛЮДСКИЕ ПОСЕЛЕНИЯ,
ДОГОНЯЯ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ,
НО ВСЛЕД ЗА ЭТИМ...
НЕ ПРОИСХОДИТ НИЧЕГО.**





6 номеров 564 руб.
13 номеров 1105 руб.



6 номеров 785 руб.
12 номеров 1420 руб.



6 номеров 1110 руб.
12 номеров 2016 руб.



6 номеров 810 руб.
12 номеров 1470 руб.



6 номеров 1260 руб.
12 номеров 2200 руб.



6 номеров 1260 руб.
12 номеров 2310 руб.



6 номеров 900 руб.
12 номеров 1720 руб.



6 номеров 1300 руб.
12 номеров 2300 руб.

ПОДПИШИСЬ!

shop.glc.ru

ВЫГОДА + ГАРАНТИЯ

Редакционная подписка без посредников – это гарантия получения важного для Вас журнала и экономия до 40% от розничной цены в киоске
8-800-200-3-999



6 номеров 1130 руб.
12 номеров 2060 руб.



6 номеров 890 руб.
12 номеров 1630 руб.



6 номеров 630 руб.
12 номеров 1130 руб.



6 номеров 765 руб.
12 номеров 1380 руб.



6 номеров 960 руб.
12 номеров 1740 руб.



6 номеров 1300 руб.
12 номеров 2300 руб.



3 номера 630 руб.
6 номеров 1140 руб.



6 номеров 1260 руб.
12 номеров 2200 руб.



6 номеров 2200 руб.
12 номеров 3890 руб.



6 номеров 2150 руб.
12 номеров 3930 руб.



6 номеров 2178 руб.
12 номеров 3960 руб.

(game)land
МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

9.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3,
Xbox 360
Жанр:
action-adventure, horror
Зарубежный издатель:
Sarcasm
Российский
дистрибьютор:
«1С-СофтКлуб»
Разработчик:
Blue Castle Games
Мультиплеер:
co-op, online/vs, online
Страна происхождения:
Канада

Рецензию ищите
в №18(315)

ЗА СЮЖЕТ

ЗА МУЛЬТИПЛЕЕР

ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ

ЗА САУНДТРЕК

СТРАНА ИГР

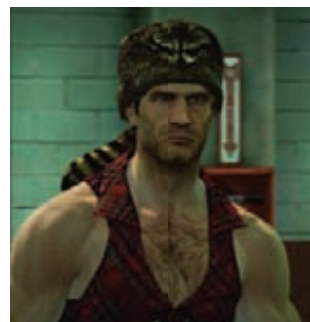
Dead Rising 2



Пост-обзор

Зомби-лихорадка продолжается! Редакция «Страны Игр» – в первых рядах заражённых, сеет безумие и хаос среди коллег, друзей и даже малознакомых людей. Магия кооперативного прохождения и мультиплатформенный релиз сиквела сделали своё дело: Dead Rising 2 на устах и в руках даже самых далёких от исходной игры людей. Коллекционное издание с ручкой-шприцем не оправдало надежд, а правом на скачивание «пакетов обмундирования» (специальные костюмы и способности для Чака) пока обладают только те, кто предзаказал игру по акции. Впрочем, потихоньку эти пакеты уже поступают в открытую продажу, а значит, и Ниндзя, и Психопат, и Солдат, и Спортивный болельщик в ближайшее время не дадут зомби-лихорадке сойти на нет.

Евгений Закиров



ОРУЖИЕ:

LMG +
Wheelchair

ПРЕДПОЧТЕНИЯ:

Dead Rising,
Dead Rising 2

Можно не быть фанатом игр про зомби, но не заметить Dead Rising нельзя. Много ли вы назовёте действительно классных зомби-экшенов последних лет? То-то же! А Sarcasm – мастера по части оживших мертвецов. Только им и верю.

Геймплей

Играть стало заметно проще: тайм-менеджмент остался, но уже не сдавливает горло и, вроде как, даже оставляет время на то, чтобы просто походить по торговым рядам и покровосать мертвецов в своё удовольствие. Психопаты, напротив, сильно сдали. Sarcasm, хотелось бы больше безумия!

Графика

Сейчас дома лежит три версии (PC, PS3, Xbox 360), и все равно сложно выбрать ту, в которую наиболее комфортно играть. Наверное, всё же PC – там графика и производительность полностью зависят от мощности системы. На Xbox 360 смущают частые проседания фреймрейта, а на PS3 скрин-тиринг.

Общее впечатление

Наверное, один из самых интересных сиквелов от Sarcasm: практически все пожелания игроков учтены, но при этом удалось сохранить многие уникальные черты. Планирую пройти в четвёртый раз: оказывается, тигра в казино можно приручить, если скормить ему три стейка. Должен попробовать!

9.5

Пост-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ DEAD RISING 2 ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ ОБ ЭТОЙ ИГРЕ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Юрий «Voron» Левандовский



ОРУЖИЕ:
Amplifier +
Electric Guitar

ПРЕДПОЧТЕНИЯ:
Resident Evil 2, Dead
Rising

Игры о зомби — это хорошо. А когда игра о зомби превращается в веселье — это ещё лучше! Все мы любим Resident Evil и Left 4 Dead, многие с улыбкой вспоминают House of the Dead, но лучшей для меня остаётся Dead Rising.

Геймплей

Как и в прошлой части, Чак начинает ничего не умеющим хлюпиком: каждый зомби норовит откусить ему полздорозья, а боссы повергают в ужас. Но стоит раскочениться до 16-го уровня, и игра становится намного веселее и дружелюбнее, а уж если вы собрали комбо из гитары и усилителя, хороший вечер обеспечен.

Графика

Графика, наверное, единственный недостаток второй части: угловатые модели, плохая лицевая анимация, странные тени. Но когда вы выбегаете на улицу и видите огромное количество зомби... Нет, это не «количество», это парад зомби, демонстрация зомби, высадка зомби в Нормандии! А что ещё нужно?

Общее впечатление

Если вам нравилась первая часть, то вас не испугают ни высокая сложность, ни частые загрузки, ни устаревшая местами графика. Dead Rising 2 хорош, в него действительно интересно играть. Особенно, если вы решили погонять с другом со-ор за двух Чаков! Море незабываемых моментов гарантировано!

8.5

Александр Солярский



ОРУЖИЕ:
Gems +
Leaf Blower

ПРЕДПОЧТЕНИЯ:
Left 4 Dead

С первой частью так и не познакомился, хоть и был немало наслышан. Возможно, отпугнула сложность игры, но я предпочел отстреливать мертвяков в компании трех друзей, нежели бегать за ними с фотоаппаратом в одиночку.

Геймплей

Как ни странно, но основой игры является отнюдь не тотальное истребление зомби (хотя ничто не мешает посвятить этому львиную долю времени), а выполнение цепочки заданий по спасению выживших. При всем разнообразии характеров уцелевших, надоедает подобное занятие довольно быстро, увы.

Графика

Картинка в Dead Rising 2 очень спорная. Игрока встречают словно вырубленные топором модели персонажей, кукольная, местами условная анимация и режущее взгляд замыливание удаленных объектов. Однако про это забываешь, когда видишь сотни и сотни ходячих трупов.

Общее впечатление

Dead Rising 2 вызывает смешанные чувства. Она требует от игрока терпения и аккуратности, ждёт, что тот сел за геймпад с изрядным запасом иронии и не будет чертыхаться каждые пять минут. Одолейте местную систему развития персонажа, соберите побольше комбо-карт и получайте удовольствие.

7.0

Александр Устинов



ОРУЖИЕ:
Shotgun +
Pitchfork

ПРЕДПОЧТЕНИЯ:
Dead Rising 2: Case
Zero

Сложно говорить о каком-то там жанре, когда речь о Dead Rising. Все-таки он уникален, а самый близкий аналог — The Last Express (1997). Увы, первую часть я не прошел, а во вторую и не собирался играть, но польстился на со-ор.

Геймплей

Концепция мало чем отличается от оригинала: реальное время и постоянная спешка. Убрали фотоаппарат, дали возможность конструировать оружие. Добавили со-ор и очень стильный мультиплеер. Однако, исправив ряд упущений первой части, разработчики наплодили новых. И эти загрузки... они нескончаемы!

Графика

Технически мало чем отличается от первой части. Но там, где DR1 смотрелся уныло и невзрачно, DR2 выглядит очень красиво благодаря грамотной ретуши — какие же чудеса творят цветокоррекция и фильтры! Отдельные похвалы достаются прекрасной стилизации мультиплеера под брутальное телешоу.

Общее впечатление

Сложно воспринимать DR2 полноценным сиквелом, это скорее римейк, осовремененная версия первой части. Что, впрочем, ничуть не делает игру плохой — это прекрасный образец интересной игры (жаль, со-ор сделан уж слишком просто и грубо). Но вот третью часть я бы хотел увидеть другой.

8.5

Артём Шорохов



ОРУЖИЕ:
Nails +
MMA Gloves

ПРЕДПОЧТЕНИЯ:
Dead Rising, Dead
Nation, Resident Evil

Dead Rising — это отдельный жанр, величайшая зомби-песочница и целый мир, в котором можно ковыряться сколь угодно долго. При этом игра очень нервная, её чрезвычайно трудно любить. Но ведь и не любить невозможно!

Геймплей

Первую часть геймеры в большинстве своём не поняли, так что за вторую я ужасно переживал — был уверен, что Сарсом прогнёшься под хнытиков. Ан нет! Хотя сложность и подрезали, это всё тот же Dead Rising — да ещё и с классной системой оружия, да ещё и в со-ор. Великолепно!

Графика

На мой вкус — чересчур аляписто, но такова уж выбранная стилистика. В целом же все нынешние игры от Сарсом выглядят примерно одинаково, и эта — не исключение. Главное здесь — разливное море контента и невероятно огромные полчища зомби. Они есть. И выглядят они прекрасно!

Общее впечатление

Если надеетесь на сандбокс а-ля «GTA про трупы», лучше заранее завернитесь в простыню и ползите на кладбище. Здесь нечто другое — возможность изучать замкнутый, но чрезвычайно подробный мирок или послать всё к чёрту и стать величайшим в мире истребителем зомби! Конечно, вместе с другом.

9.5



PC

PS3

XBOX 360

Субтитры
на русском
языке

Илья Ченцов

» Fallout: New Vegas

Предупреждение: сейчас моя скачанная со Steam и даже один раз пропатченная версия Fallout: New Vegas стабильно вываливается в рабочий стол Windows XP не реже чем раз в полчаса. Если верить вестям из Интернета, это вовсе не уникальное явление: багов, в том числе критических, хватает и в компьютерной версии, и в консольных. Возможно, к моменту выхода журнала игру уже отремонтируют; возможно, вам повезет, и она и без того будет работать нормально.

Возможно, вы захотите узнать, почему этому глухому куску программного кода у нас в журнале посвящена здоровенная рецензия. Краткий и неполный ответ такой: потому что эту Fallout делали Джош Сойер и Крис Эвеллон – те, кто так и не завершили проект Van Buren, оригинальную Fallout 3 от Black Isle и Interplay. Удалось ли им наконец сделать сиквел своей (и нашей) мечты? Читайте дальше – надеюсь, моих INT и Speech хватит, чтобы ответить на этот вопрос.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

Windows, Xbox 360,
PlayStation 3

Жанр:

role-playing, PC-style
Зарубежный издатель:
Bethesda Softworks
(США)/Namco Bandai
Games (Европа,
Австралия, Новая
Зеландия)

Российский издатель:

«1С-СофтКлуб»

Разработчик:

Obsidian Entertainment

Обозреваемая

версия:

Windows

Мультиплеер:

нет

Страна

происхождения:

США

Уже
в продаже

Ещё когда была в разработке Fallout 3, меня занимал вот какой вопрос: сколько лет должно пройти после атомной катастрофы, чтобы мир перестал считаться постъядерным? В New Vegas, спустя чуть больше чем два века после Великой ядерной войны, мутанты и убежища становятся лишь фоном для истории, начало которой похоже на вестерн, середина – на гангстерское кино, и лишь финал, как и предполагается, выдержан в духе лучших образцов макулатурной фантастики. Плохо ли это? По мне, ничуть – много ли на свете есть хороших RPG про ковбоев и гангстеров?

Сразу оговорюсь: к сожалению, лошадей и автомобилей (нержавых, ездящих) здесь по-прежнему нет. В New Vegas отсутствие функционирующего транспорта ощущается сильнее, чем в Fallout 3 – атмосфера полуунионических, полуностальгических воспоминаний об утра-

ченной Америке прошлого располагает к небыстрой езде на ретро-развалоухах. Развалюх-то здесь навалом, да только все они не на ходу. Замечу, впрочем, что, как и в Fallout 3, один раз открыв локацию, в нее можно «телепортироваться» (потратив игровое, но не реальное время).

«Фоллаут-три» и «Фоллаут-тру»

Сеттинг Fallout хорош не тем, что он постъядерный, – а тем, что в этом мире может появиться практически все: роботы и мутанты, зомби и вампиры, бандиты и полицейские, инопланетяне и разумные растения... да даже динозавры и легионеры Цезаря – и все будет к месту! Бюстгалтеры и теологические диспуты о существовании Создателя выглядели анахронично в темном фэнтези Dragon Age; авторы Mass Effect не смогли сделать свое будущее достаточно футуристичным. В сериале Fallout же ка-

тастрофа выступает не как разрушающий фактор, а как повод столкнуться самые разные культуры и эпохи. Кого-то упавшая на макушку бомба отбросила в далекое прошлое, кто-то успел схорониться и сбегать высокие технологии... однако не смог сохранить моральные устои. И хотя, вроде бы, места на пустоши хоть отбавляй, интересы ее обитателей то и дело пересекаются. Вот и в New Vegas жители разбросанных по пустыне Мохаве городков (кстати, существующих и в нашей с вами реальности) борются с набегами разнообразных банд (настоящие знатоки сериала сразу отметят среди них «гадюк» и «шакалов», не попавших в первую Fallout), рейнджеры Новой калифорнийской республики (НКР) пытаются следить за порядком, а в самом Вегасе зреет конфликт между членами правящей верхушки. И, конечно же, только от нашего героя по прозвищу Курьер зависит, куда качнется чаша весов. Возможности вы-



Вверху: В New Vegas вы можете увидеть «суперсупермутантов» Nightkin. А можете и не увидеть — ведь они снаряжены стелс-боями.

Внизу: С помощью перка «Убежденный холостяк» можно раскрыть в одном из офицеров NCR любителя «мужской дружбы».



бора, как всегда, безгранично широки: можно честно идти по квестовой цепочке, можно просто отправиться исследовать пустошь или, взглянув одним глазом на карту США, а вторым — на название игры, рвануть по кратчайшей в Vegas (впрочем, там история не закончится). В любом противостоянии можно выбрать, на чью сторону встать, да потом еще десять раз передумать — смотрите только не потеряйтесь, я как-то после очередной перемены альянса обнаружил, что совершенно не понимаю, за какой квест нужно взяться, чтобы продвинуться по сюжету. Пришлось работать на всех по очереди, с высунутым языком носясь от Ред-Рок-Кэньон до самой плотины Гувера.

Задания, к счастью, интересны и разнообразны, многие решаются несколькими способами (некоторые, правда, могут быть недоступны, если параметры персонажа недостаточно высоки), и результаты не ограничиваются сиюминутной наградой, но влияют на отношение окружающих к герою и даже серьезно изменяют развитие сюжета.

В общем, все «по-фоллаутному» и даже сверх того, однако мне все-таки видится разница в подходе создателей Fallout 3 и New Vegas. У Эмиля Пальяруло и компании была тяжелая, ответственная задача: возродить сериал после долгой спячки. Цена ошибки могла стать очень высокой — и они, к их чести, сработали отменно, однако

в Fallout 3 была видна некоторая вымученность и натужность, может быть, излишняя серьезность — как высунутый от усердия язык у пишущего контрольную школьника.

Возрождение Fallout состоялось, и Obsidian, по своей моде, пришли на готовенькое. Но делать решили сиквел не к третьей игре сериала, а к первой-второй. Больших и малых отсылок к изометрическому прошлому здесь множество, от портрета Арадеша на деньгах НКР до старой вертолетчицы, вспоминающей, что она когда-то разбилась под Клаватом, но выжила. Впрочем, эти милые мелочи порадуют фанатов, но несколько не отвлекут тех, кто знакомство с «Фоллаутами» начал с третьей серии. Эти неопиты, возможно,

Роботы-ковбои здесь есть разных моделей.



только удивятся, почему в New Vegas никто не вспоминает события Fallout 3 – для них это будет как раз не продолжение, а этакий «вбоквел» с некоторым количеством новых фишек.

Милость к павшим

Первое, что бросается в глаза, – «хардкорный» режим, перейти в который предлагают сразу после генерации персонажа (обставленной как обследование у доктора, буквально вправившего нашему Курьеру мозги после того, как его застрелил какой-то наглый тип в клетчатом пиджаке). Если его включить, в окне статуса появятся закладки FOD и H2O, а игра превратится в натуральную The Sims – героя теперь придется не только лечить и спать укладывать, а ещё и вовремя кормить и поить (хорошо еще, что не на горшочек сажать). Обезвоживание и голод приводят к падению базовых S.P.E.C.I.A.L.-параметров, а то и к смерти (у меня, впрочем, до нее доходило). Лечиться «хардкорщику» тоже труднее – стимуляки восстанавливают здоровье постепенно, а поломанные конечности можно срastить либо у доктора, либо с помощью докторского саквояжа, либо специальным наркотиком Hydra, вызывающим мгновенное жуткое привыкание (END -3). На самом деле все не так страшно – выживать на «хардкоре» вполне реально, особенно если в самом начале не торопиться рвать когти из городка Гудспрингс и помочь жителям справиться с их проблемами. Но я поступил по-другому, и поэтому провел множество незабываемых минут на волоске между жизнью и смертью. И вот здесь игра показала себя не с лучшей стороны. Когда ты, хромя на обе ноги, с переломанными руками и контузией (перед глазами все плывет, в ушах гудит) доползаешь до очередного населенного пункта – какой первый вопрос хочется задать? Не «нет ли у вас какой-нибудь работы?» и даже не «куда побежал тот гад, что меня пристрелил?» «Доктор, доктор у вас тут где?» – вот что хрипит сквозь сжатые зубы потрепанный пустошь герой. Точнее, это я хриплю, потому что человечку, которым я управляю, такую фразу в диалоге не предлагают. Да любые люди, если они не совсем звери, увидев такого калеку, сразу за бинтами побегут – но не обитатели пустыни Мохаве, будь то даже



Слева: Ты скажи мне, Эндрю Райан, то есть мистер Хаус: what can change the nature of a man?

«условно хорошие» рейнджеры Новой калифорнийской республики.

Или, допустим, встретил Курьер «легионеров Цезаря», банду садистов-рабовладельцев, себя считающих благородными воинами, очищающими землю от скверны, посмотрел на их изуверства, чудом остался жив – они его специально пощадили, чтобы всем мог рассказать об увиденном. Возвращается в Гудспрингс – и там у местной девчонки спрашивает: кто, мол, такие эти легионеры? А она ему: да что-то слышала, а сама не встречала. И вот тут бы Курьеру ей ответить, что он-то их видел, и какие они не потребности творят – я бы на его месте не промолчал, и не из-за приказа, а потому что тяжело такое в себе носить. Но герой только кивает и меняет тему.

Наконец, третья претензия к диалогам. Я специально создал персонажа с интеллектом, равным единице (зато с максимальными силой и удачей), – помнил, что в старых «Фоллаутах» прохождение за такого дурачка значительно отличалось от обычного, и надеялся, что Obsidian сделают, «как тогда». К тому же и на сайте выложили инструментарий для New Vegas «с поддержкой диалогов для персонажей с низким интеллектом». Увы, пришлось отмахать полпустыни, прежде чем я нашел локацию, где герой ВДРУГ начал говорить в стиле «моя твоя

большая друг». Да и в этом случае отличия были чисто декоративными – собеседники все равно понимали, о чем он ведет речь, и не пытались обращаться с ним, как с балбесом (возможно, боялись его STR 10?). Потом, правда, ветки диалогов с загадочной пометкой «INT 1/6» стали встречаться чуть чаще, но в целом это было не то, чего я ожидал.

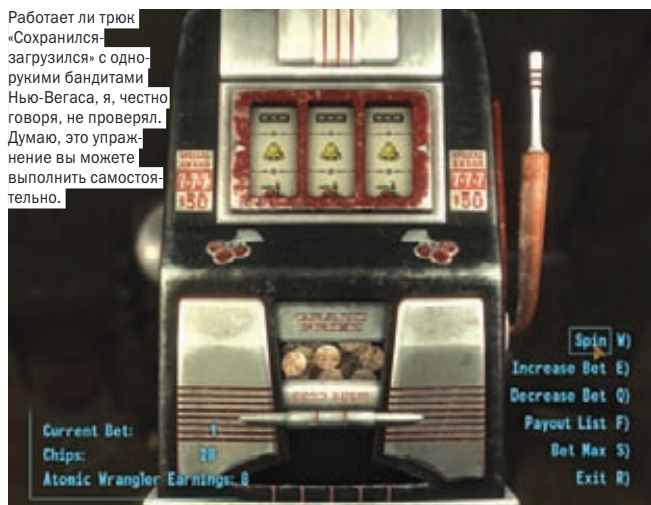
Как ни парадоксально, но эти придирки, возможно, как раз свидетельствуют об общем качестве дизайна Fallout: New Vegas. Игру воспринимаешь как этакый социальный симулятор с отменно выписанными персонажами (и, кхе, со стрельбой), ощущение, что тебе недодали вариантов в диалоге, появляется редко – и тем досаднее, когда это происходит.

Заметим, кстати, что принцип функционирования диалоговых веток, связанных с навыками, изменился – теперь вам показывают не шанс успеха, а просто значение навыка или базового параметра, необходимое для того, чтобы данный вариант был результативным. Если характеристика прокачана до нужного уровня, фраза стопроцентно сработает. Если же нет – вариант в диалоге будет выделен красным, и попытка выбить скидку или обмануть собеседника не удастся. Очень удачное решение – ведь со старой «процентной» версией было достаточно сохраниться перед разговором и загружаться

Внизу: Рядом со многими населенными пунктами торчат монументальные творения мохавских черетели. Дизайнерский замысел ясен – интересные места должно быть видно издали.



Работает ли трюк «Сохранился-загрузился» с однокрукими бандитами Нью-Вегаса, я, честно говоря, не проверял. Думаю, это упражнение вы можете выполнить самостоятельно.



Маскировка под легионера работает отлично, и даже шлем космонавта не выдает в Штирлице шпиона.



Fallout – говорящее название

Некоторые советы по противостоянию багам в Fallout: New Vegas можно найти, например, по адресу <http://segmentnext.com/2010/10/19/fallout-new-vegas-errors-crashes-freezes-fixes/>. Помимо банального «обновите драйверы видеоадаптера», там предлагают и похимичить с файлом настроек – мне эти манипуляции, впрочем, не помогли. Расскажу, как сам боролся с обрушениями игры (в версии для Windows). Первое, банальное замечание: чаще сохраняйтесь. Второй совет похитрее: запустите игру в окне. Реже вываливаться она, возможно, не станет, но, по крайней мере, не придется каждый раз перезагружать компьютер. Наконец, если игра вроде бы уже глюкнула, выдав окошечко «Сообщить об этом безобразии в Microsoft, да/нет?», просто задвиньте это окно куда-нибудь в угол экрана, переключитесь обратно на окно игры и продолжайте покорять пустошь (правда, второй вылет, скорее, все-таки будет фатальным).

NPC общаются не только с героем, но и с его спутницей.



Смотри
фильмы
сериалы
ТВ-программы
бесплатно
на
www.ivvi.ru

Переходи
на лучшее

каждый раз, когда рандомизатор не срабатывает. Теперь этот номер не пройдет. Если красноречие (бартер, наука...) не прокачаны – извольте или искать другой вариант, или ждать нового уровня, или пользоваться «народными средствами» – ассортимент тех артефактов, что в фэнтези-RPG зовутся «зельями», в Fallout: New Vegas значительно расширен: «гидру» я уже упоминал, а есть еще унимающий дрожание в руках Steady, и Turbo, одновременно переводящий игру в slo-mo, и Fixer, позволяющий кратковременно снять эффекты наркозависимости... Но помимо разнообразных вкусных наркотиков в игре появились журналы – альтернатива книжкам, дающая кратковременный, но зато гораздо более весомый прирост к тому или иному навыку. Почитал журнальчик «Meeting People», надел выходной костюмчик (они тоже бывают с бонусом к Speech) – и можешь убалтывать кого хочешь, только побыстрее, пока прочитанное из головы не выветрилось.

Хулиганам и ботаникам посвящается

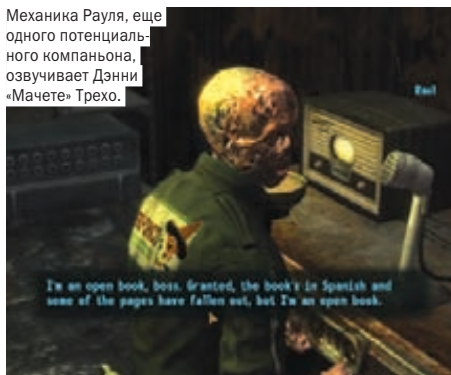
Некоторые изменения есть и в боевом режиме. Во-первых, в New Vegas по-другому работает защита – теперь в ее характеристиках прописана не DR (damage resistance), а DT (damage threshold). То есть одежда поглощает не какой-то процент урона, а какое-то число единиц. Соответственно, чем более мощным оружием вас бьют, тем сильнее вы хотите, чтобы все было по-старому.

Авторы также решили несколько разнообразить досуг любителей рукопашного боя и холодного оружия: для первых придумали специальные приемы в духе Zeno Clash (вроде «стукнуть врага, двигаясь назад») – им вас могут научить жители пустоши. Вторым же выдали «суператаки» в режиме V.A.T.S. – бить ножами и дубинками прицельно в голову, руки или ноги по-прежнему нельзя, зато можно отвесить удар «с отяжкой» или таинственный lights out. Честно говоря, просто прыгать вокруг противника, размахивая свинцовой трубой, в большинстве случаев не менее эффективно.

Огнестрельщикам же позволили модифицировать оружие, прикручивая оптические прицелы, более вместительные магазины и даже такую экзотику, как «рассекатель луча» для лазерного ружья. Порадовать решили и тех, кто зачем-то все время качает Science. Для ботаников даже сделали специальный стартовый перк «Очкарик» – его обладатели в очках (любых, хоть байкерских «консервах») видят лучше, а без них, соответственно, хуже. Кроме того, ученым теперь не нужно искать схемы, чтобы собрать из груды хлама что-нибудь полезное – достаточно лишь найти верстак да ингредиенты (ну, и уровень Science должен соответствовать). Точно так же можно самому делать патроны из гильз, пороха и такой-то матери (пardon, вырвалось), или готовить вкуснятину из «даров пустыни». За амуницию отвечает навык Repair, за еду – вернувшийся Outdoorsman.

И вот тут бы хотелось поругать интерфейс. Да, он такой же, как в Fallout 3. Но

Механика Рауля, еще одного потенциального компаньона, озвучивает Дэнни «Мачете» Трехо.



Банда «ханов», наголову разбитая выходцем из убежища 13 в первой Fallout, ныне зовется «великими ханами» и лелеет мечты о реванше.



теперь вам (особенно если вы решили играть за мастера-самоделкина) приходится носить с собой гораздо больше разного хлама. Но на экране-то из-за стилизации под Pip-Boу и огромного шрифта помещается очень мало информации. Горячих клавиш тоже минимум, поэтому использование предметов снаряжения (или, скажем, выбор их для продажи) превращается в пытку, даже несмотря на то, что их таки позволено просматривать по категориям: оружие, одежда, «зелья», патроны и прочее. Приходится каждый раз открывать закладку «предметы», выбирать нужную категорию да еще и крутить колесико, чтобы выбрать нужную вещь – в списке их может быть полсотни, а на экране видны всего девять. А при просмотре важных записей? Открываем закладку «информация», потом раздел «прочее», крутим колесико – ищем запись, потом крутим колесико – просматриваем запись, и это притом, что при меньшем размере шрифта и большем размере окошка «пипбоу» все бы великолепно поместилось на один экран. Отдельные закладки зачем-то отведены и для показателей уровня облученности, голода и жажды – хотя это всего-навсего три циферки, которые даже при текущем размере шрифта много места не занимают. Понятно, что владельцам консолей неудобно с дивана разбирать мелкие буквы – но BioWare же сделали альтернативные интерфейсы для компьютерных и консольных версий Dragon Age. А Fallout все-таки сериал родом с PC, и кому, как не Obsidian, это знать.

Разрекламированное «колесо управления компаньоном» тоже не больно-то удобнее старого варианта. «Осторожный режим», кажется, не работает вообще, быстро отозвать увлекшегося дракой напарника не получается, с лечением странная ситуация – между боями у компаньона всегда полное здоровье, а убивают его, однако, на раз-два. Поболтать со спутниками, впрочем, приятно – мне повезло найти ироничную девицу, разгуливающую в здоровенной железной перчатке и мечтающую о красивом платье – таком, как в старые времена.

Вообще, ностальгия – главное чувство, которое вызывает Fallout: New Vegas, и самое удивительное, что вам не обязательно было жить в пятидесятые годы прошлого века, чтобы проникнуться ей. Помните в «Запахе сарсапарели» Брэдбери на чердаке старого Уильяма Финча, среди пыльного хлама, вдруг открылось окно в ушедшие года? В пустыне Мохаве 2281 года Sunset Sarsaparilla – фирменный напиток, и трудно не увидеть здесь отсылку к рассказу «величайшего фантаста в истории» – Obsidian тоже будто показывают нам какое-то давнее «тогда», с не меньшей любовью, хотя и чуть большей иронией, и не во всей своей «тогдашней» красе, а припыленные годами. Здесь и «плохие», и «хорошие» хотят вернуть прошлое, только разное – но в одну и ту же воду дважды войти нельзя. Во второй раз она уже не будет такой радиоактивной.

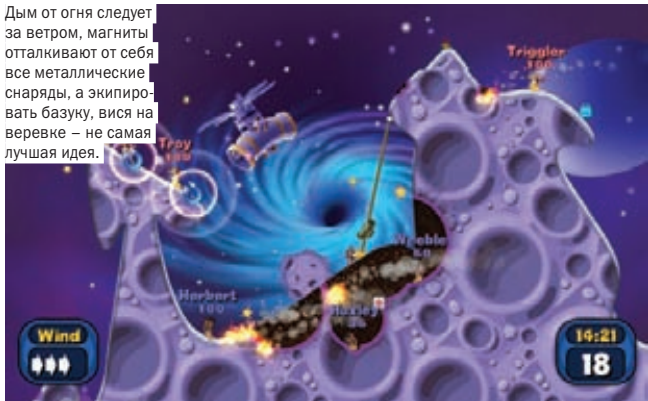
ОЦЕНКА 9.0

**НОСТАЛЬГИЯ – ГЛАВНОЕ ЧУВСТВО, КОТОРОЕ ВЫЗЫВАЕТ
FALLOUT: NEW VEGAS, И САМОЕ УДИВИТЕЛЬНОЕ, ЧТО ВАМ
НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО БЫЛО ЖИТЬ В ПЯТИДЕСЯТЫЕ ГОДЫ
ПРОШЛОГО ВЕКА, ЧТОБЫ ПРОНИКНУТЬСЯ ЕЙ.**



Вверху: Прожигать деньги в многочисленных казино совершенно необязательно. Авторы даже придумали специальную карточную игру «караван», в которую можно перекинуться исключительно вне стен игорных заведений.

Дым от огня следует за ветром, магниты отталкивают от себя все металлические снаряды, а экипировать базуку, вися на веревке – не самая лучшая идея.



Самонаводящаяся ракета делает свое дело не очень хорошо. Хотя в этом случае все равно все взлетит на воздух.



Сергей Цилюрик

Worms Reloaded

Про Worms знает, пожалуй, любой PC-игрок со стажем: несмотря на то, что практически все выпуски сериала появлялись на консолях, самые преданные поклонники «Червяков» – владельцы компьютеров. Для них и только для них вышла Worms Reloaded.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy, turn-based,
artillery
Зарубежный издатель:
Team17
Российский издатель:
нет
Разработчик:
Team17
Мультиплеер:
до 4 игроков, vs/
team_based, local/
online
Обозреваемая
версия:
PC
Страна
происхождения:
США

Уже
в продаже



Суть игры проста: на двумерной местности четыре команды червяков по четыре юнита в каждой стремятся истребить друга всеми возможными методами. В ход идет все подряд – от стандартного набора базака-граната-дробовик-динамит до масштабных, как землетрясение или напалмовая бомбардировка, и совсем уж эксцентричных, вроде летающей супер-овцы. Арсенал исчисляется десятками видов оружия разной степени полезности. Сами же червячки премило анимированы и озвучены (различных войс-паков около полусотни), так что и победы, и поражения в Worms остаются веселыми и забавными.

Все вышеперечисленное справедливо для большинства частей Worms, начиная со второй (первая была беднее на оформление и арсенал) – сериал делал попытки выйти в 3D, но они большого успеха у фанатов не получили, и «Червяки» вернулись к своим истокам. То есть, к бесконечным переизданиям Worms 2 с небольшими вариациями в арсенале и списке игровых режимов. Armageddon, World Party, Open Warfare, Reloaded – все они на одно лицо, и человек, не знакомый с циклом достаточно близко, их между собой, скорее всего, не различит. За тринадцать лет «Червяки» не эволюционировали ни на йоту.

Reloaded, однако, преподносится под особым соусом – это, дескать, не простые «Червяки», а напрямую от самих разработчиков, без каких-либо посредников (Reloaded – эксклюзив для Steam). Тем не менее, подарок Team17 их лояльным фанатам оказался на редкость пресным – это, по сути, тот же Worms 2: Armageddon, что вышел на Xbox 360 в прошлом году, только с парой новых видов оружия и редактором уровней.

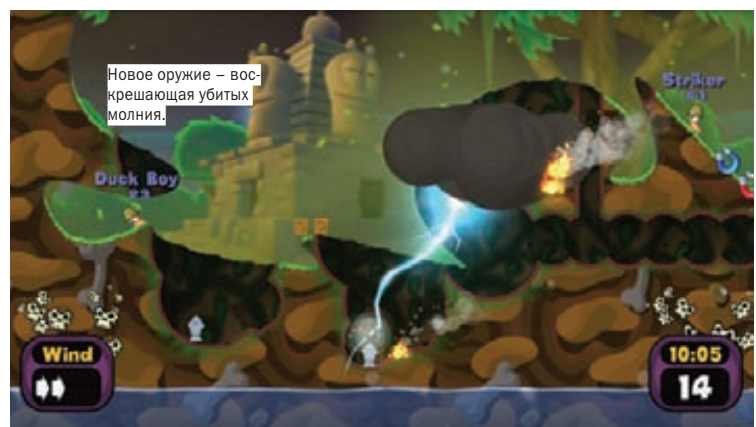
В Worms Reloaded банально мало контента. Режимов – считанные единицы (хотя простора для фантазии тут немало), карты сплошь и рядом старые, а декорации для случайно генерирующихся этапов можно по пальцам перечислить. Синглплеер скучен до безумия: тут нет сложных и интересных испытаний, которые были в предыдущих частях, вместо этого раз за разом приходится вырезать подконтрольных AI червей (и это в трех якобы разных режимах), и лишь иногда – проявить умение обращаться с реактивным ранцем или веревкой. Механику последней, кстати, зачем-то поменяли; также изменениям подверглись наносимые разным оружием повреждения и радиус взрывных волн – он увеличился до совсем уж неприличных масштабов. Зачем вот только это все?

Итого: одиночная игра ущербна, механика изменена в худшую сторону, нового практически ничего нет, зато багов – полно. При этом всем на вопрос, есть ли смысл покупать Reloaded, ответ будет скорее положительным. Во многом – из-за мультиплеера, который традиционно хорош. Пусть за компьютером и не собрать уже четверых друзей, как в старые добрые времена – есть Steam, есть голосовой чат, есть достаточных размеров комьюнити. Интеграция Steamworks позволяет надеяться на то, что баги все-таки будут починены, а нехватка режимов – восполнена. К тому же, если вы, как и я, в свое время запоем играли в пиратские версии Worms на той же PlayStation, покупка Reloaded – отличный шанс подарить Team17 за былые деньги.

ОЦЕНКА 6.5

Семнадцатибитная команда

Основанная выходцами из никому не известной компании 17-Bit Software команда разработчиков Team17 поначалу занималась созданием игр для компьютера Amiga. Идея создания самого большого хита пришла извне студии – на выставке ECTS на стенд Team17 заглянул молодой геймдизайнер Энди Дэвидсон, создавший гибрид Lemmings и Artillery под названием Total Wormage. Дэвидсон тут же был нанят студией, и вскоре Team17 выпустила Worms, свой самый успешный проект. С тех пор новые издания «Червяков» составляли большую часть портфолио компании. Единственным за последние лет десять заметным релизом Team17, не относящимся к Worms, стала Alien Breed: Impact/Evolution, продолжение старого сериала с Amiga.



ЭТО, ПО СУТИ, ТОТ ЖЕ WORMS 2: ARMAGEDDON, ЧТО ВЫШЕЛ НА XBOX 360 В ПРОШЛОМ ГОДУ.



Андрей Загудаев



Константин Говорун

Уже
в продаже



Текст и звук
на русском
языке

» FIFA 11

Несколько лет назад FIFA очевидно уступала главному конкуренту – Pro Evolution Soccer от Konami. Год за годом люди из EA Canada боролись за лидерство в жанре футбольных симуляторов – и им это удалось. Разве что убогая PC-версия позорила доброе имя сериала. Что ж, в 2010 году и эта ошибка исправлена.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, PlayStation 3, Xbox 360 (также Wii, DS, PSP – они не обзоревались)
Жанр:
sports.traditional, football.sim
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель/дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Canada
Обзореваемая версия:
Windows, PlayStation 3
Мультиплеер:
co-op/vs, local/online
Страна происхождения:
США

Если вы по какой-то причине пропустили на страницах «СИ» беседу с продюсерами PC- и консольной версий FIFA 11, узнайте же хотя бы сейчас: владельцы персональных компьютеров, наконец-то, получили не морально устаревший порт с PlayStation 2 (!), а футбольную игру-конфетку, о которой они так долго мечтали (читайте: порт с PlayStation все же под номером 3). В этой сказке есть только одна ложка дегтя: между двумя версиями – PC и консольной – в техническом плане отныне существует задержка в 365 дней. Это означает, что FIFA для персоналок в целом копирует прошлогодний консольный вариант. Вполне возможно, что такая схема сохранится и впредь. Другая важная деталь: теперь и в консольной FIFA есть лицензированный российский чемпионат. Даешь матч «Зенит» - «Спартак» каждый день!

Предыдущие выпуски консольного варианта FIFA, завлекали игрока, в первую очередь, свежими режимами, а потом уже всем остальным, и в этом свете FIFA 11 продолжает гнуть линию предшественниц. Например, в одном из моих самых любимых мест в игре – режиме Be A Pro – появилась возможность встать в ворота и на своей шкуре почувствовать, насколько тяжела вратарская доля. На первый взгляд, управлять «половиной команды» не так сложно: левый стик отвечает за перемещения, правый – за броски вратаря по углам, а умелое использование «треугольника» и «квадрата» поможет вам одерживать верх в партере и верховой борьбе. На самом же деле, чтобы стать умелым голкипером, нужно научиться всего двум

вещам: правильно выбирать позицию в штрафной и нажимать кнопки в подходящий момент. Любое промедление или потеря концентрации – мяч в сетке, гул трибун. Еще одна приятная новость: в списке ачивок в Virtual Pro появились вратарские, что, я надеюсь, порадует особенно заядлых коллекционеров внутриигровых достижений.

В карьерном режиме, несмотря на заявленный внушительный список нововведений – обновленный интерфейс, более реалистичная экономическая

система, возможность выбора собственной роли – менеджера, играющего тренера или футболиста, – практически ничего не поменялось. В часоколе игр, километровой веренице тактических схем, банальных отчетов врачей и прочих техработников вашего клуба, легкой модернизации, и то весьма сомнительную, заслужила лишь трансферная схема. В FIFA 11 привлечь мало-мальского стоящего игрока в ряды, например, московского «Спартак» - практически невыполнимая задача. И если уговорить

Сделай сам

А еще в FIFA 11 есть удивительный онлайн-редактор всего и вся – Creation Centre. Прямо на официальном сайте easportsfootball.com у вас появляется возможность создать собственного футболиста, команду или стадион. Внутри редактора вы найдете широчайший выбор всевозможных аксессуаров, причесок, моделей бутс для себя и своего виртуального футболиста. Также в Creation Centre встроена прекрасная возможность создать свой клуб с нуля – придумать форму, герб, собственную тактику и выбрать домашний стадион. Отличительной особенностью онлайн-версии является возможность создать свою команду с нуля, используя в составе только виртуальных футболистов из Virtual Pro. Данная функция доступна только обладателям консольной версии FIFA 11.

Список «ачивментов» в Virtual Pro существенно расширился. Так что превратить новичка в звезду экстра-класса стало еще сложнее!



клуб отпустить важного футболиста, в сущности, ничего не стоит – нужно лишь вовремя увеличить размер отступных, то договориться с игроком очень сложно. Плюс ко всему, в FIFA 11 отсутствует показатель интереса игрока к вашему клубу, а на подписание футболиста есть всего одна попытка, если вы не угадали с контрактом, спортсмен обижается и перестает разговаривать с вами до открытия следующего трансферного окна.

Непосредственно на футбольном поле свежая FIFA способна дать огромную фору самой себе прошлогоднего образца. Месси под руководством модной фишки Personality+ становится практически неустойчивым футбольным чудесником, Роналду – пижонем с ультразвуковыми ногами, а Чех – безразмерным осьминогом в воротах, грозой всех нападающих. Еще одна новинка – Pro Passing – на руку умным футболистам – Хави, Пирло, Фабрегасу, – более всего чтящим бессмертное правило Константина Ивановича Бескова о том, что мяч всегда быстрее футболиста. А чтобы вы лишний раз не заглядывали в перегруженный информацией профиль виртуального спортсмена во время подбора футболистов для основного состава на предстоящую игру, в EA Canada придумали раздать самым талантливым простенькие обозначения, вроде «умелый плеймейкер» или «бомбардир от Бога».

Не знаю, кого или что нужно благодарить, но FIFA 11 – первый футбольный симулятор на планете, в котором игроки, наконец-то, научились действовать не строго по позиции, а в зависимости от происходящего на поле. Такой, вроде бы очевидный шаг вперед открывает огромные возможности для тактической борьбы с соперником. Можно легко смещаться быстрым игроком, например, Аршавиным, с фланга в центр, в это время центрфорвард проследует в об-

ратном направлении, ставя тем самым в тупик медленных защитников. Более того, благодаря такой шарнирной взаимозаменяемости футболистов, ощущается ритм и логика игры. Если защитник по ситуации оказался в нападении, он никогда не побежит в разгар атаки назад, чтобы занять родную позицию. Это добавляет игре непредсказуемости и реалистичности, заставляя не прибегать к дополнительным настройкам.

Несмотря на то, что под названием FIFA 11 вышло две совершенно разные игры, каждая из них заслуживает только лестных оценок. Владельцы PC наконец-то получили в свое распоряжение не просто хорошую игру, но и уверенность в будущем. Во время установки свежей главы любимого футбольного сериала на свой жесткий диск они могут пошуршать страничками Всемирной Сети, прочитать рецензии на консольную версию, чуточку позабавив обладателей Xbox 360 и PS3, но все же убедиться, что и в следующем году умельцы из EA Canada их не разочаруют. Король вернулся? Бросьте, он никуда и не уходил.

ОЦЕНКА 8.5

PC-версия

ОЦЕНКА 9.0

Консольная версия



Вверху: Не беспокойтесь поклонники Месута Озила и мадридского Реала, ваш любимчик в FIFA 11 примерит футболку «сливочных».

Внизу: К сожалению, некоторые футболисты изрядно понизили свои виртуальные показатели. Одни из таких – Юрий Жирков, который в прошлом сезоне проиграл Эшли Коулу и Флорану Малуду борьбу за место в основе «Челси».



Покорми хомячка

Главным козырем цикла FIFA по-прежнему остается гениальный режим Virtual Pro. Когда смотришь на режим впервые, в голове сразу что-то щелкает – да это же настоящий тамагочи! Милый зверек, правда, уступил место на экране верзиле-футболисту, а задания, вроде «покорми меня», сменились на «разродитесь хет-триком со «второго этажа» или «отдай 50 голевых передач за карьеру». Выполняя квесты, вы получаете бонусные баллы и прокачиваете своего виртуального спортсмена. Уникальность здешнего «тамагочи» в гибкости настроек и свободе действий. Вам никто не запретит в любой момент сменить режим игры или, например, поколдовать над антропометрическими данными футболиста. По сути же, Virtual Pro – это иначе оформленная беготня за ачивментами, хорошо знакомая любым владельцам PlayStation 3 и Xbox 360.

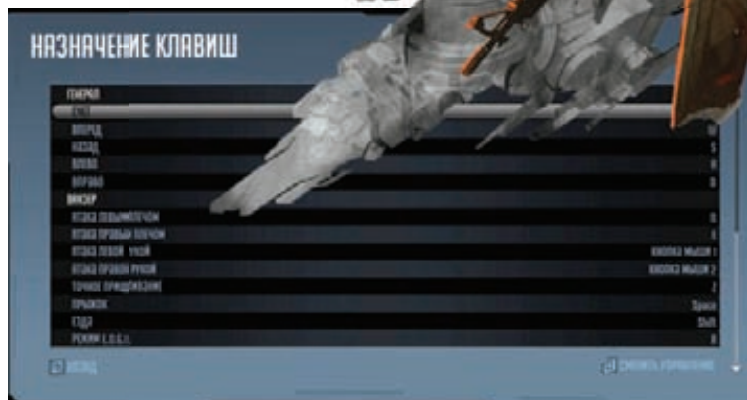
Front Mission: Evolved

Преданных фанатов сериала Front Mission вряд ли удивит заявление о том, что новый выпуск, получивший обманчивое название Evolved, оказался далеким от идеала. Их можно понять: когда вместо тактической игры подсовывают нелепый шутер от третьего лица, хочется задать разработчикам пару каверзных вопросов.



Евгений
Закиров

Внизу: Локализация, как обычно, оставляет желать лучшего. Какой генерал? Кто генерал? Где генерал? О чем ты, «Новый Диск»?



Субтитры
на русском
языке

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, Xbox 360,
PlayStation 3
Жанр:
shooter.third-person.
sci-fi
Зарубежный издатель:
Square Enix
**Российский
дистрибьютор:**
«Новый Диск»
Разработчик:
Double Helix Games
Обозреваемая версия:
Windows
Мультиплеер:
vs, online
Страна происхождения:
США

Уже
в продаже

Надеясь на то, что из Evolved получится хороший шутер, не покидала меня до дня появления игры на прилавках. Напрасные ожидания! Новый Front Mission заслуживает внимания, главным образом, благодаря тому, что здесь есть боевые роботы и предусмотрена возможность их модификации. Все остальное, за исключением еще, наверное, сюжета и лицевой анимации, неспособно оставить приятное впечатление.

Как шутер про мехи (здесь их называют «ванзерами»), Evolved напоминает Armored Core, разве что только с длинными миссиями, существенно заниженной сложностью и неинтересными боссами. Как шутер от третьего лица – любого незаметного представителя жанра конца жизненного цикла PS one. То есть, боевая система здесь простая, не сказать примитивная, зато динамичная. Это создает как раз то настроение, на которое и рассчитывали разработчики: игрок ураганом проносится по локациям, на экране каждый раз головокружительная перестрелка, а после – изложение серьезной информации о политической обстановке в мире

и немного нежной любовной истории. Но как раз здесь-то и бросается в глаза первый серьезный недостаток, пробел. Настроение – есть, любовный треугольник и закадровая болтовня – тоже. А где же «крутой экшн»?

На самом деле, по мере развития событий что-то такое будет просматриваться, но это можно попросту не заметить, пропустить. Ведь большую часть времени даже не понимаешь, что вокруг происходит. Из всех углов тесного картонного мирка лезут то вражеские боевые роботы, то самоходки, в общем, разная военная техника, и игрок за это время успевает разве что нажать кнопку запуска ракет с левого плеча, пострелять по пехоте из пулемета и, может быть, вмазать кулаком одному из нерасторопных противников. Желательно с разбегу, потому что так существенно возрастет урон. При этом отсутствуют даже намеки на научно-фантастическую составляющую. Ведь как в других играх? Вроде бы шутер и шутер, а чтобы было интереснее, вот тридцать три условности, вплоть до ограниченного запаса ракет и жадно поглощаемой энергии во время выполнения абсолютно любого действия. Здесь же все не так,

Внизу: Фейспалм – первое, что приходит на ум, когда вспоминают анонс Front Mission: Evolved. На самом деле, здесь достаточно положительных моментов, но главное разочарование – «ждали не этого» – заставляет видеть лишь одни недостатки.

ванзеры, скорее, напоминают людей, персонажей-гуманоидов, по какой-то причине нелепо раскрашенных и издающих скрежещущие звуки при ходьбе. Да, им можно подбить руку или ногу роботу, но это ничего не меняет – ударить кого-нибудь они смогут по-прежнему, а стоит добраться до зеленых контейнеров, как взорванная конечность чудесным образом вернется на прежнее место. Закончились ракеты и пули? Не беда, вот раскиданы синие чемоданчики, надо только поднять один – и проблемы нет.

Разнообразие? Оно присутствует, но более стандартизированного облика ему придумать, кажется, невозможно. Так, главному герою представится воз-





Миссиям, где приходится бегать на своих двоих, не хватает немного разнообразия. Впрочем, вариант «они здесь лишние» тоже имеет право на существование.

возможность: управлять боевыми роботами разных моделей, расстреливать из пулемета противников, находясь на борту транспортного вертолета, бегать на своих двоих по серым коридорам, стрелять в людей и уничтожать вражескую технику с помощью переносной базы. ... Список, на самом деле, большой, и это здорово, просто по-настоящему свежей идеи найти так и не удастся. Плюс, совершенно комично выглядят сражения с боссами. Понятно, что такие пилоты ванзеров – настоящие мастера своего дела, но это не объясняет их удивительную живучесть. Если рядового противника можно уничтожить пулеметной очередью или тремя ракетами, то за встречу с боссами расходуется боезапас какой-нибудь небольшой страны. Но самое смешное, что хотя у злодеев обычно в арсенале не больше трех атак, драться с ними приходится по десять, а то и по двадцать минут. Естественно, ракеты за это время могут кончиться десять раз, как и броня на подконтрольном ванзере. Как быть в такой ситуации? Не стоит отчаиваться, ведь восстановители обшивки и боезапаса появляются снова автоматически по прошествии определенного промежутка времени. Ну и, разумеется, нельзя оставить без внимания поразительную отвагу главного героя и ненадежность его соратников. Всякий раз, когда речь заходит о противнике посильнее БТР, помощники «не могут помочь игроку, потому что им что-то преграждает путь». Ультимативная, должно быть, формулировка. Сразу отмечает все вопросы и претензии.

После всего перечисленного возникает справедливый вопрос: если все так плохо, чего ради тогда мучить себя? Ответ простой: потому что интересно. Сюжет, конечно, не хватает звезд с неба, но ему удается самое главное – заставить играть дальше, преодолевать различные препятствия в надежде увидеть дальнейшее развитие событий. То же можно сказать и системе кастомизации «шагоходов». Понятно, что найдется достаточно игр, где боевые роботы были представлены лучше и зрелищнее. Зато в FM:E все просто и доступно любому. Новую пушку? Вуаля!



Розового робота с военной раскраской? Получите. Каждую конечность раскрасить отдельно? И такое можно. Также в программе: дополнительные способности, которые можно менять, оружие на плечи и руки, десятки различных корпусов и, конечно, декальки с символикой сериала.

Иными словами, при всех очевидных недостатках неканонического выпуска, ему все же есть, что показать и чем гордиться. Конечно, это никак не изменит того обстоятельства, что такой шутер не нужен фанбазе, и что пользователи, вероятно, охотнее купили бы плохой тактический Front Mission, чем Evolved. И, конечно, в этом есть вина Double Helix Games. По сравнению с качественными играми от западных студий, работаю-

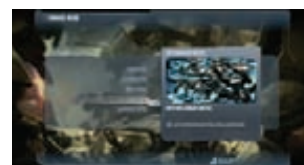
КАК ШУТЕР ПРО МЕХИ, EVOLVED НАПОМИНАЕТ ARMORED CORE, РАЗВЕ ЧТО ТОЛЬКО С ДЛИННЫМИ МИССИЯМИ, СУЩЕСТВЕННО ЗАНИЖЕННОЙ СЛОЖНОСТЬЮ И НЕИНТЕРЕСНЫМИ БОССАМИ.

щих по заказу японских издателей (достаточно вспомнить Enslaved: Odyssey to the West, Dead Rising 2 и Castlevania: Lords of Shadow), продукт молодой калифорнийской команды выглядит сыро, блекло, неубедительно.

ОЦЕНКА 6.0



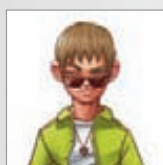
Если в игре дают собрать розового робота, значит, она удалась.





На фото:

Фрэнк Уилсон (вверху)
Брендон Форд (слева)
Джош Бэар (в центре)
Майкл Уилфорд (справа)



Артём Шорохов

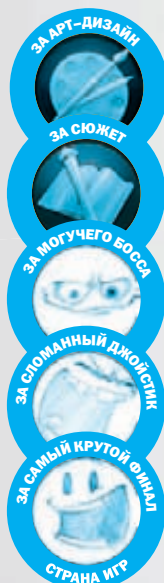
Comic Jumper

Стремление во что бы то ни стало от души похихикать может вывести Comic Jumper в один ряд с Super Paper Mario. Они постоят рядом, переглянутся... и поймут, что никого кроме них на этой высоте как будто больше и нет.

Уже
в продаже

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox Live Arcade
Жанр:
action.shooter.platform
Зарубежный издатель:
Twisted Pixel Games,
Microsoft Game Studios
Разработчик:
Twisted Pixel Games
Обозреваемая версия:
Xbox Live Arcade
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
США



Тwisted Pixel – та студия, за чьим творчеством приятно следить: их игры неизменно обращают на себя внимание. Даже если не знать разработчиков в лицо и не замечать логотип перед запуском The Maw, 'Splosion Man или Comic Jumper, а просто покупать время от времени понравившиеся игры, в какой-то момент это случится (во всяком случае, случилось со мной): вдруг понимаешь, что невольно стал обладателем полной коллекции авторских работ искрометного техасского трио – Майкла Уилфорда, Фрэнка Уилсона и Джоша Бэара. Вообще-то дружный коллектив насчитывает десять имён (а над Comic Jumper и вовсе трудилось пятнадцать человек), но максимум внимания поклонников и прессы достаётся именно этой троице – исполнительному, техническому и креативному директорам, а до кучи еще и основателям студии, возглавляемой Джошем. Впрочем, в нашем конкретном случае уместно будет назвать ещё одно имя. Брендон Форд – так зовут человека с безумными глазами и мощным ирокезом, который обожает ниндзя и очень, очень много рисует. Строго говоря, без него проект Comic Jumper едва ли состоялся бы. И вовсе не потому, что он талантливый иллюстратор, нет. Он – генератор арт-идей, вокруг которых выстроена игра. Безумная троица из Twisted Pixel хватала эти идеи, выворачивала наизнанку и претворяла в жизнь. «Сначала мы хотели создать нечто о феодальной Японии, и Брендон был буквально одержим рисованием ниндзя.

Но как только мы выяснили, что именно делает его счастливым, тут же решили ничего из этого не добавлять в игру, а делать всё противоположно тому, как он хотел. Ха! Мы офигенные!» – такими подколками снабжены гигантские заложки неиспользованного арта, живописующего то упомянутых ниндзя, а то синего кролика-самурая, фехтующего своим другом – гигантской редькой.

88 миль в час – скорость путешествия во времени!

Но шутки шутками, а родилась концепция Comic Jumper и впрямь интересным способом – из детской любви главы студии к комиксам. Главного героя, капитана Смайлика, маленький Джош придумал, ещё когда ходил в начальную школу. Тогда же он кое-как нарисовал «настоящую книжку комиксов» и даже

Царские бонусы

Помимо горы шуток и тонны озвучки здесь ещё и океан бонусов. Если вас удивляет огромный размер игры (более полутора гигабайт), так и знайте: всё ушло на озвучку и бонусы. Покончив с прочими разделами (где есть даже то самое видео, с которым разработчики заявляли концепт игры в Microsoft), можно надолго застрять в просто-таки необъятных залежах концепт-арта, поминутно удивляясь, сколько всего было для игры придумано, но так в результате в неё и не вошло, вытесненное более удачливыми идеями. А какие здесь комикс-обложки! Есть даже сами комиксы (несколько страничек были использованы в заставках игры, совмещающих «живое» видео из реального мира и выдуманную вселенную), включая работы «друзей проекта» и самого Джоша Бэара, придумавшего Капитана Смайлика, в семилетнем возрасте на уроке географии. Каждая (каждая!) картинка снабжена текстовым комментарием, зачастую довольно-таки забавным. И, что самое приятное, все эти бонусы участвуют в прокачке! Любой купленный за игровые деньги «артефакт» сообразно стоимости добавляет несколько процентов к множителю «гонорара» по окончании любой главы. И если вы геймер хитрый, то обязательно инвестируете в них все добытые на первых уровнях деньги, чтобы впоследствии единым махом загребать баснословные барыши (максимальный множитель – 325%) и, уже не скупясь, приобретать в местном магазинчике (если так можно назвать безумного учёного, потерявшего работу в прохудившемся комиксе Смайли) апгрейды к характеристикам. Кстати, по хорошей традиции Twisted Pixel, здесь же вы получите цацки для аватара, Premium-тему и даже комплект дополнительных уровней к 'Splosion Man!





пытался продать её друзьям. Годы шли, приключения Капитана Смайлика изменялись, прыгая из жанра в жанр, и уже к колледжу облепленная низкопробными комикс-штампами концепция начала приобретать черты, из которых впоследствии и вырос Comic Jumper – такой, каким мы его знаем. Но это была вовсе не видеоигра, а некая абстрактная идея о супергерое стремительно теряющего популярность комикса, который нанимается в чужие истории, чтобы примелькаться фэнам и подзаработать денег на перезапуск собственной серии. И отправиться бы ей в гаражное хоум-видео, когда повзрослевший и, очевидно, поумневший Джош вдруг осознал, что в рисовании преуспел не больше, чем Капитан Смайлик – в спасении вселенной, да вот удача – помыкавшись по чужим студиям и поднабравшись опыта, фонтанирующий идеями Джош создал наконец свою студию, создал братьев по разуму и принялся делать видеоигры. Да не простые, а особой «новой породы», такие, чтоб в них главенствовали indie-идеи, но при этом – с узнаваемыми персонажами-мэсками и обязательно весёлые. А главное – изначально нацеленные на цифровую дистрибуцию, причём самый верхний – наиболее качественный – её сегмент. Чтоб все

кругом недоумевали: «А почему бы не выпустить такое чудо в дисковом формате?» Там-то, в стенах Twisted Pixel, и состоялось судьбоносное знакомство с художником Бренденом, человеком, который за зарплату берётся воплотить все детские фантазии основателя компании. И очень быстро по офису начали гулять обложки несуществующих комиксов о похождениях Капитана Смайлика. Их-то, собственно, и показали боссам Microsoft вместе с на скорую руку собранным видеороликом, под них и получили добро на будущую игру.

In your face!

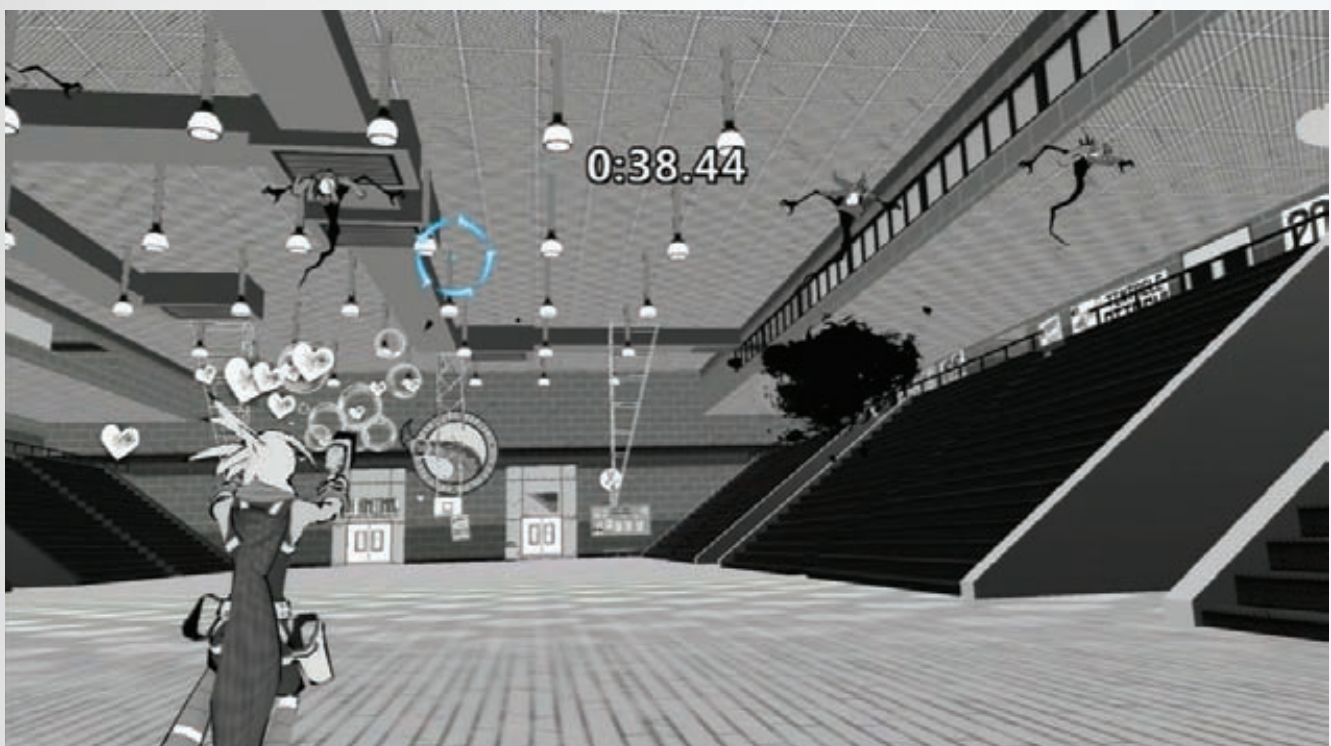
Скажем это сразу, смело, в лицо: концептуально Comic Jumper слабее обеих предыдущих работ Twisted Pixel, за что и получила свою порцию критики. Но что это значит для нас с вами? Лишь то, что жанр игры чётко определён и имеет обширные корни в бурном прошлом всей индустрии. Разработчики источников вдохновения не скрывают: Contra и Gunstar Heroes узнаются легко и с самыми тёплыми чувствами. Конечно, есть и собственные наработки, и интересные находки, и целые секции «постороннего» геймплея, вроде QTE-пробежек, «3D-участков», раскладывающихся перед лайтган-шутерами, и даже двухкнопоч-

ВВЕРХУ: ОРИГИНАЛЬНО ОФОРМЛЕННЫ ЦЕЛЕНДЖИ, ЗАМАСКИРОВАННЫЕ ПОД ЗАМЕТКИ МАРКЕТОЛОГОВ О ТОМ, ЧТО НРАВИТСЯ ЧИТАТЕЛЯМ, И СООТВЕТСТВЕННО ПРИНЕСЁТ ДОПОЛНИТЕЛЬНУЮ ПРИБЫЛЬ. ЖАЛЬ, ЧТО ЗА ИЗЯШНЫМИ ФОРМУЛИРОВКАМИ, КАК ПРАВИЛО, КРОЕТСЯ ОДНО И ТО ЖЕ ЗАДАНИЕ: ПРОЙТИ ОТРЕЗОК ПУТИ «ЧИСТО», НЕ ПОЛУЧИВ УРОНА (ЭТО, ВПРОЧЕМ, ЕЩЕ АУКНЕТСЯ НА ПРЕДПОСЛЕДНЕМ УРОВНЕ).

РАЗРАБОТЧИКИ ИСТОЧНИКОВ ВДОХНОВЕНИЯ НЕ СКРЫВАЮТ: CONTRA И GUNSTAR HEROES УЗНАЮТСЯ ЛЕГКО И С САМЫМИ ТЁПЛЫМИ ЧУВСТВАМИ.

ная пародия на beat'em up, когда в ход идут кулачные комбо. Но в сердце геймплея, конечно же, старая-добрая Contra. Это очень приятно всем поклонникам жанра, хоть и уступает в оригинальности придумкам The Maw и 'Splosion Man. Зато Comic Jumper куда как более насыщенная стилистически и художественно. Если вы в состоянии представить такую «Контру на стероидах» – с обилием озвучки, диалогов, видеороликов, где на шутке ещё десять шуток сидит и у одиннадцатой лапка соскальзывает, – то понимаете смещение рецензентов. С одной стороны – неглубокий нео-ретро геймплей, пусть и с детства любимый, но давно знакомый и даже заезженный, с другой

ВНИЗУ: ВРЕМЯ ОТ ВРЕМЕНИ КАМЕРА МЕНЯЕТ ПОЛОЖЕНИЕ И СКОЛШУТЕР ПРЕВРАЩАЕТСЯ В ЛАЙТГАН-ТИП. К ОСОБЕННОСТЯМ УПРАВЛЕНИЯ НУЖНО БУДЕТ ПРИВЫКНУТЬ...





СЛЕВА: ХАРИЗМАТИЧНЫЙ БОРОДАЧ ФРЭНК УИЛСОН — НАШ КУМИР, СВОИМ УМНЕЙШИМ ЛБОМ ОН ВДРЕБЕЗГИ РАЗНОСИТ ЧЕТВЕРТУЮ СТЕНУ, А ВМЕСТЕ С НЕЙ — И ВСЕХ ЭКРАННЫХ ВРАГОВ. ТОЛЬКО, ЗАРАЗДА, ОЧЕНЬ ДЕНЬГИ ЛЮБИТ, ПЯТЬ ТЫСЯЧ ЗА ПЕРВЫЙ ВЫЗОВ, ДЕСЯТЬ ЗА ВТОРОЙ, ПЯТНАДЦАТЬ ЗА ТРЕТИЙ.

— невероятное качество исполнения всего, что этот геймплей обрамляет. Поначалу это здорово фрустрирует: ощущение, будто в минуту Twisted Pixel забивает мешок гвоздей самым дорогим микроскопом. На первых уровнях хорошо заметно, что Comic Jumper не стесняется растягивать пробежки, ради того чтобы впихнуть побольше вложенных шуток — визуальных шуток, диалоговых шуток, да любых шуток, какие только нарождаются! Вам ведь несложно расстрелять ещё десяток-другой горячих цыпочкообразных роботов, лишь бы улыбка не сошла с лица? Авторы несколько лет целенаправленно шли к этой игре, попутно пробуя силы на «этапных» — геймплейно-ориентированных — проектах, которые стали полигоном для испытания движка и умения Twisted Pixel скриптовать видеоролики и рассказывать анекдоты. Итог: порой появляется ощущение, что Джошу Бэару стоило бы запустить собственный комикс, а лучше — мультсериал про героически-одномерного Капитана Смайлика и его бесполезного (да чего там — вредного!) «как бы напарника» Звездуну, который мало того, что заливаает всё вокруг шкворчащим и дымящимся сарказмом, так ещё ни в грош

не ставит хозяина и вообще — главный фанат одного из эпизодических злодеев.

Впрочем, если вы не любите комиксы и не разбираетесь в них, добрая половина первоклассных хохм пройдёт мимо вас. Бояться нечего — и в том, что осталось, можно утопить не одного геймера. Но всё же тематика игры обязывает к какому-никакому, а багажу определённых знаний. Тем более что шутки-прибаутки подчас простираются далеко за пределы диалогового измерения. Так, например, в мире старых комиксов (вы ведь знаете, что такое Silver Age, верно?) господствует цензура, и всякий раз, когда вы стреляете по невинным людям (а вам, поверьте, придётся) или, скажем, незатыкаемый Звездун встречает очередного врага цветистым трёхэтажным, красный штамп цензурного комитета на секунду перекрывает видимость, усложняя маневрирование. В мире сёдзё-манги всё действие простирается справа налево, а уворачиваться от чёрно-белых прожекталов, одновременно отстреливаясь от чёрно-белых школьниц, накручивающих tatsumaku, вдвойне тяжело. Впрочем, ещё тяжелее Смайлику приходится в конце главы, когда по контракту

положено петь тупую песенку — например, чтобы душа издохшего единорога отправилась в рай, где много вкусной еды и никогда не болит животик. И напротив: когда в героической саге о варварах Звездун подобёт вас на убийство NPC, сославшись на то, что жизнь в этом жанре ничего не стоит, расхлёбывать последствия содеянного придётся ещё долго, а кончится дело недовольством читателей чрезмерной немотивированной жестокостью героя, вырезавшего в порядке самообороны всех друзей и родственников жертвы. Шуток «для своих», комических стилизаций и пародий не просто много, а неправдоподобно много. Авторы в теме настолько глубоко, что некоторые журналисты поначалу даже приняли весь этот стёб за чистую монету и разругали демоверсию за «дурные приколы».

Shut up and shoot!

Формальная идея (путешествие по непохожим мирам-комиксам) Comic Jumper будто бы напрашивается на сравнение со Spider-Man: Shattered Dimensions и, нужно признать, поначалу производит впечатление наличия тех же просчётов: в рамках какой бы стилистики вы ни оказались, стрелять во всё, что движется, предстоит совершенно одинаково. И не только стрелять: все прочие «кубики» геймплея, будь то рукопашные секции, лайтган-секции или QTE-секции, повстречаются не раз и не два. Но, в отличие от работы Veepox, здесь эти кубики поданы правильно: они видоизменяются от уровня к уровню, обогащаются новыми элементами... Но главное — даже в середине, даже в финале игры запросто появляются новые. Comic Jumper нельзя назвать предсказуемой, и это очень выгодное отличие. Второе — в том, что каждый следующий уровень — обязательно, всенепременно лучше предыдущего. Это не комплимент пер-

ВНИЗУ: ПО СЦЕНАРИЮ, ИМЕННО РАЗРАБОТЧИКИ ИЗ TWISTED PIXEL ПОМОГАЮТ КАПИТАНУ СМАЙЛИКУ РАЗОБРАТЬСЯ С ПРОБЛЕМАМИ. ГРОМДНЫЙ ЭКРАН НА БАЗЕ ПОСТОЯННО ДЕМОНИСТРИРУЕТ ИХ ОФИС, ОТКУДА ОНИ ИНОГДА ПОДГЛЯДЫВАЮТ ЗА ПРОИСХОДЯЩИМ. ТАКИЕ ШТУКИ В ВИДЕОИГРЕ, ПРИЗНАТЬСЯ, ОШЕЛОМЛЯЮТ.



В Comic Jumper представлены четыре комикс-мира или, что вернее, четыре линейки супергеройских комиксов, ставшие объектом бесчисленных шуток и пародий.

The Adventures of Captain Smiley – родная вселенная главных героев игры, заштатный комикс из ранних девяностых, выполненный в стилистике «вырви глаз», с трудом выживающий в нынешние времена. Здесь предстоит провести совсем немного времени, но именно здешние обитатели пройдут с вами через всю игру. **Nanoc the Oblivator** – вневременное «варварское фэнтези», пародия на мир Конана Разрушителя. Мрачный, коричневый и первый из тех, в которых Смайли предстоит побывать в качестве приглашенной звезды. Он, признаться, скучноват, зато здорово оформлен. Опять-таки самонаводящиеся курицы и колоритные аборигены не могут не понравиться.

Improbable Paper Pals! – представитель Серебряного века, комикс конца шестидесятых. Социальные распри Америки, включая мужской шовинизм и расовую нетерпимость, – вот тот бэкграунд, на котором по негласному перемирию с цензорами выжидали преувеличенно детские геройские комиксы, примерившие на себя роль наставника детсадовцев. Потрясающая стилизация и рванувшее вверх качество геймплея – именно здесь, можно сказать, начинается настоящая игра!

Cutie Cutie Kid Cupids – махровая девчачья сёдзё-манга для самых маленьких – с единорогом и песенками. Первоначально этот мир задумывался как «комикс, в котором Смайли не хотел бы оказаться ни за что на свете» и в качестве прототипа обсуждался американский мультсериал The Powerpuff Girls. Как видно, это оказалось недостаточно радикально, и теперь чёрно-белый Смайли поливает хихикающих младшеклассниц из водяного пистолета, говворитт ооченнь мееедленно и ежесекундно излучает сердечки на фоне школьных плакатов «Go Go Fight Tentacles!!» На базе все над ним потешаются, так что в последней главе наш герой всё-таки променяет сердечки-радуги на разрывные пули и оторвётся на полную...



вым двум, которые всё-таки скучноваты и нудноваты, но глубокий поклон всем остальным. И, конечно, боссы – краса и гордость здешнего шут-геймплея. Взяв всё лучшее у 16-битных предков, авторы пошли дальше, сделали свой небольшой вклад. Например, здешние боссы запросто меняют палитру атак. Можно выучить фазы, но всё равно нельзя быть уверенным, что видел их все, как нельзя и угадать очерёдность атак. Растратил жизнь на то, чтобы разобраться, что и как делать в каждом эпизоде боя, погиб, а в следующий раз босс вдруг применяет совершенно другие атаки, которых ты ещё и в глаза не видел, и, соответственно, ключик к ним всё ещё не подобран. И в третий раз удивляет. И в четвёртый. Это очень круто для жанра, держит в напряжении, не давая ощущения безопасности, качает адреналин.

Да и простые противники не лыком шиты. Потратив пару часов и освоившись в игре, замечаешь, что едва ли не каждый враг или даже препятствие имеют «второе дно», открывающееся лишь тогда, когда ситуация усугубляется. Сам по себе никакой злодей не страшен, но стоит им одновременно появиться на экране (а это ситуация обычная – ближе к финалу игра вплотную приближается к определению Bullet hell), как запросы игры возрастают, и она требует от вас понимания множества тонкостей и поспешной адаптации к тактическому узору боя не меньше, чем острого глаза и ловкого пальца. Для Contra-жанра это действительно полезно и важно: заучивать приходится не столько сам уровень, сколько микротактические шаблоны, из которых в разных комбинациях составлена та или иная ситуация. Каких врагов отстреливать в первую очередь, как перемещаться, на чём сосредоточить огонь – все эти решения принимаются чуть ли не автоматически, спинным мозгом в обход головного. Comic Jumper отнюдь не так сложен, как фэнские скроллшутеры, но и халявить не даёт: перебежки от чекпойнта к чекпойнту заставляют выложиться на полную (порой – немножко сверх



того), но при этом почти никогда не возникает ощущения, будто ситуация вышла из-под контроля, гибель неизбежна, и единственное спасение – позвать на помощь разработчиков (это делается кнопкой Y). Если вы любите, когда игра бросает вам вызов, но благоразумно побаиваетесь буллет-хеллов, Comic Jumper – лучший вариант. Чёртов «настоящий финальный босс» вытасил из

меня всё до нитки, но я аплодирую его гениальности стоя. Больше того – я требую введения в «Стране Игр» отдельных медалей «За могучего босса» и «За сломанный джойстик!» И ещё можно – «За самый крутой финал». Да, и не забывайте правильно прокачиваться, иначе так и не узнаете, чем же там всё-таки кончилось.

ОЦЕНКА 8.5





Сергей Цилюрик

PS3

XBOX 360

WII

Уже
в продаже

НА ПОЛКАХ



» Sonic the Hedgehog 4 Episode 1

«Сиквел, которого ждали 16 лет» – под таким девизом первый эпизод Sonic the Hedgehog 4 появился на PSN, XBLA и WiiWare. С самого своего анонса четвертый «Соник» стремился во всем угодить фанатам классических частей сериала, и это ему почти удалось.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360, Wii
Жанр:
action.platform.2D
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
нет
Разработчик:
Sonic Team, Dimps
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
Япония

Прежде чем взяться за описание новинки, давайте кинем быстрый взгляд в прошлое. В начале 90-х вышло пять игр про Соника, считающихся классикой жанра двумерных платформеров и являющихся предметом обожания тысяч, а возможно, и миллионов геймеров по всей Земле: три номерные, Sonic & Knuckles и Sonic CD (о которой все обычно почему-то забывают). Главной «фишкой» синего ежа всегда была скорость – как известно, единственное, в чем Mega Drive превосходила своего главного конкурента, SNES, была производительность процессора, и Sega изо всех сил этот факт старалась превознести. И мчащийся на (якобы) скорости звука мэскот компании словно доказывал, что только ее консоль способна на «Blast Processing».

Таким образом, идеальный уровень Sonic the Hedgehog обязан позволять ежу показать свое умение быстро бегать – то есть, должны быть обширные пространства без каких-либо врагов или серьезных препятствий, которые могут остановить героя. При этом, само собой, нельзя допускать, чтобы уровень пробегался слева направо при помощи одной лишь зажатой кнопки, и хорошо бы еще иметь несколько «этажей», по которым герой сможет передвигаться. Самый верхний, с которого легче всего свалиться, будет и самым престижным, и самым богатым на всякие полезности. А в том случае, если ежа все-таки надо будет замедлить, динамика геймплея все равно обязана поддерживаться на высоком уровне: проходя линейную череду препятствий и врагов, игрок не должен забывать, что он играет не в очередной платформер, а в «Соника».

И, как это ни иронично, в оригинальной части сериала только две зоны из шести удовлетворяли вышеописанным критериям – Starlight и Green Hill. Лишь треть игры! Оставшиеся две трети – образец, прямо говоря, плохого геймдизайна. Они или медленные, или очень сложные – но в любом случае в них на место Соника можно поставить любого другого персонажа из 16-битных платформеров (хоть того же Кулспота) и не почувствовать большой разницы. Перепрыгивать шипы в подводном лабиринте всяк горазд, а мчаться на огромной скорости мимо взрывающихся бомб под звездным небом – только Соник.

И разработчики это поняли к сиквелу. Sonic the Hedgehog 2 не грех назвать идеальной: здесь скорость и сложность подаются в точно выверенных пропорциях, не перевешивая друг друга, а уровни яркие, разнообразные и интересные. Хорошая традиция продолжилась и в Sonic 3 с ее аддоном (как еще можно охарактеризовать S&K?), но там же и закончилась. Геймплей в последующих спин-оффах сериала был далеко не так хорош, а начиная с Sonic Adventure приключения синего ежа принялись обростать сюжетом редкой поганости. Рос и ширился фурревый пантеон персонажей – один другого хуже. Совершенная форма жизни, черный еж, выведенный искусственным путем с помощью инопланетного гена, обладающий сверхсилами и палящий из огнестрела, – боже, что за бред! И ведь этому персонажу Sega посвятила целую игру!

Вообще, вся эта безвкусица сопровождала Соника всегда – чуть больше года назад в «СИ» была статья Анатолия Сонины про многочисленные кросс-форматные «вырождения» синего ежа,

Пока Соник старается не оказаться распушенным, гадкие летучие мыши (кажется, единственные оригинальные враги во всей игре) мешаются под ногами. Результат плачевен.



из которой любой желающий мог узнать, насколько плохие произведения «по мотивам» выходили на протяжении всего жизненного цикла сериала. Важно тут одно – в классической четверке игр для Mega Drive (Sonic CD с его спасением розовой барышни идет лесом) ни один из персонажей не проронил ни слова. Да и количество этих самых персонажей было минимальным: сначала один, потом два, потом три игравельных и извечный злодей – доктор Роботник. И все.

К этому минимализму и возвращается четвертая часть. На сей раз создатели игры даже несколько перестарались: прочь пошли и Наклз, и даже Тейлз, осталось лишь противостояние Соника и Роботника – совершенно вне контекста предыдущих частей (события Sonic 2, 3 и Knuckles достаточно плотно связаны между собой в единую сюжетную линию). Словно и не было всех этих яиц смерти и полетов в космосе за мастер-изумрудом!

Возврат к классической механике означал и смену формата: в наше время никто не выложит 50-60 долларов за коробку с двумерным платформером. Вместе с тем скачиваемые игры нынче в почете, и Mega Man 9 наглядно показал, что сделанный для узкого круга ретролюбителей проект вполне может окупиться. С ценой, правда, Sega переборщила: \$15 – слишком уж много за всего лишь четыре зоны по три акта каждая.

За последние 16 лет Sonic Team произвела на свет такое количество неудачных экспериментов с синим ежом, что, создавая Sonic 4 на радость фанатам, разработчики, очевидно, боялись ввести в игру вообще хоть что-то новое. С одной стороны – да, именно этого мы и хотели, Sonic 4 такой же, какими были и классические части. С другой, в этом-то вся и проблема – он действительно абсолютно такой же. Не только в механике – в дизайне уровней, в бестиарии, в боссах и их паттернах атак. Нередко новые части сериалов с длинной историей так или иначе ссылаются на предыдущие выпуски соответствующих циклов, но Sonic 4 бьет все рекорды: он как будто бы сделан из кусков первых двух частей. Причем из не лучших кусков. Splash Hill = Green Hill, Casino Street = Casino Night, Lost Labyrinth = Labyrinth, Mad

Слоты прямоиком из Casino Night, четвертой зоны Sonic 2.



Выстрелы героем из пушки в пушку немного напоминают бочки из Donkey Kong Country. Тут, правда, все гораздо проще.



ИДЕАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ SONIC THE HEDGEHOG ОБЯЗАН ПОЗВОЛЯТЬ ЕЖУ ПОКАЗАТЬ СВОЕ УМЕНИЕ БЫСТРО БЕГАТЬ.

Gear = Metropolis, а финальная зона с боссами, E.G.G. Station – вылитый Death Egg из второй части. Странный выбор, не правда ли? Кроме первой, ни одна из вышеперечисленных зон не была любима народом в оригинале! Впрочем, стоит отдать разработчикам должное: новые уровни гораздо лучше старых.

Про геймплей рассказывать практически и нечего: любой человек, интересующийся видеоиграми, знает, что такое Sonic the Hedgehog. В Sonic 4 есть только одно заметное отличие от классических частей – самонаводящаяся атака в прыжке, позволяющая ежу и до врагов добраться с небольшого расстояния, и до ближайшей пружины долететь поскорее. Эта способность Соника делает геймплей еще более динамичным, но, вместе с тем, также заметно его упрощает.

Первый эпизод Sonic the Hedgehog 4 – игра очень легкая. Мне сложно представить себе обстоятельства, при которых кто-то, знакомый с платформерами не понаслышке, сможет увидеть экран Game Over. Здесьняя сложность к тому же крайне неоднородна: обычно пробежать через весь уровень не составляет большого труда, однако рядом с финишем зачастую поджидает или хитрая ловушка, или пропасть, через которую перемахнуть получится, только хорошенько приналовившись. Таким образом, получается, что пройти игру сможет каждый, а вот на сбор семи изумрудов (что, как заведено, необходимо для хорошей концовки) сил и терпения



Завидев крошечную темноту и факел в руке Соника, я стал ожидать какого-нибудь подвоха от этого уровня. Например, внезапных пропастей или врагов – как в Sonic Rush. Но нет – этап оказался на удивление толково сделан, и даже мини-головоломка ближе к его концу показалась более-менее уместной. К счастью, она в игре всего одна, так что хваленая скорость пострадала не слишком сильно.

хватит у немногих. Ведь изумруды получают в бонус-уровнях, куда пускают только донесших до конца уровня полсотни колец. А сами эти этапы в «Сониках» всегда были ужаснее некуда: разработчики почему-то решили, что в них можно творить все, что заблагорассудится, и в каждой новой части придумывали новый epileptический кошмар. Sonic 4 и здесь ухитряется походить на оригинал: Соник находится в лабиринте, который вращается по часовой стрелке или против (этим управляет игрок при помощи крестовины или гироскопов). Собирая кольца, чтобы открывать двери, и по возможности торопясь (беспощадный таймер подгоняет), синий еж должен достичь изумруда, ни разу не напоровшись на один из множества восклицательных знаков, одно касание которых тут же завершает уровень. Управление здесь – сушая пытка, сложность – колоссальная, цена проигрыша – перепрохождение какого-нибудь уровня целиком.

Кстати, об управлении. Относительно него Sonic Team приняла весьма неожиданное решение: она полностью лишила Соника инерции. То есть, если разогнаться, прыгнуть и в прыжке отпустить направление движения на крестовине, ежик тут же упадет вертикально вниз. Как ни странно, это никак не сказалось ни на геймплее, ни на удобстве: достаточно привыкнуть за первые же пять минут к необходимости удерживать «стрелочку», и дальше все идет как по маслу. Для многих фанатов, впрочем, эта перемена стала едва ли не самым главным недостатком игры.

На мой же взгляд, главная проблема Sonic 4 (помимо небольшого количе-

Даже подводные этапы разработчики ухитрились сделать недолгими и весьма бодрыми.



ства контента за высокую цену) – безликость. Очень хочется надеяться, что в последующих эпизодах разработчики позволят себе чуть больше вольностей – если не в геймплее (тут все-таки опасно), то хотя бы в дизайне врагов и декораций. А то, право слово, это выглядит не как «сиквел, которого ждали 16 лет», а как сборник римейков не самых лучших уровней из классики сериала. Самое важное в Sonic Team усвоили: игровая механика – именно то, что надо, дизайн уровней близок к описанному выше идеалу, осталось только добавить чуток индивидуальности, и возвращению синего ежа можно будет начать петь дифирамбы. Надеемся на Episode 2!

ОЦЕНКА 7.5



На лице Соника намертво застыла улыбка, как у не-безызвестного нью-йоркского полицейского.



Вверху: Уровни в Sonic 4 достаточно большие, а босс каждой зоны вынесен в отдельный мини-акт. Связи между зонами нет никакой – о плавном переходе из одной локации в другую, как в Sonic 3 & Knuckles, можно забыть.

ПРОЙТИ ИГРУ СМОЖЕТ КАЖДЫЙ, А ВОТ НА СБОР СЕМИ ИЗУМРУДОВ СИЛ И ТЕРПЕНИЯ ХВАТИТ У НЕМНОГИХ.

Пропавшая тележка

За несколько месяцев до релиза (который, к тому же, переносился) в Сеть утекла сырая версия Sonic 4, полностью игральная (даже с ачивментами). И – ужас какой! – фанатам она не понравилась. Особой критики удостоился уровень с тележкой в шахтах, который из финальной версии оказался вырезан: в нем игроку предлагалось наклонять уровень для ускорения или, наоборот, замедления архаичного средства передвижения. Формально тележка осталась и в релизной версии, но теперь в ней Соник проводит от силы полминуты, так что приходится удивляться, зачем ее вообще в игре оставили. В версии для iPhone, однако, этот уровень сохранился. Оттуда и скриншот к этой врезке.



Вверху: Большая часть геймплея строится на умении ежа самонаводиться на ближайшие объекты. Сейчас Соник с размаха врежется во врага, потом упадет на ускоритель и сразу же умчится вдаль – динамика игры на высоте.



Сергей Цилюрик

Professor Layton and the Lost Future

Рассказать об одной части сериала о профессоре Лэйтоне – значит рассказать о всех, благо различаются они лишь сюжетом да головоломками. Тем не менее, стоит обратить внимание читателей на третью часть цикла, а как это лучше сделать, если не рецензией?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo DS
Жанр:
adventure/special.
puzzle
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский
дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Level 5
Мультиплеер:
нет
Обозреваемая
версия:
Nintendo DS
Страна
происхождения:
Япония

Направляю вас к обзору Professor Layton and Pandora's Box, что в 21-м номере за прошлый год – большая часть сказанного про вторую часть применима и к третьей.

На случай, если вдруг ее у вас под рукой нет, напомним, что смысл этого сериала заключается в том, что профессор археологии Хершель Лэйтон и его подмастерье Люк бродят по разным городам и решают головоломки, отчего-то в изобилии припасенные аборигенами. Внятного объяснения столь огромному количеству попадающихся героям пазлов нет; в большинстве случаев повстречавшиеся NPC после короткого диалога «кстати» вспоминают с горем пополам релевантную загадку.

В поисках ответов на более чем полторы сотни задачек и приходится проводить большую часть игрового времени: прохождение «Профессора Лэйтона» – то же самое, что и чтение красочно иллюстрированного и остро сюжетного детектива с множеством головоломок. В отличие от книжки, впрочем, здесь игрок вправе требовать до четырех подсказок на каждый пазл. Главное – чтобы хватило монеток, число которых ограничено. Отыскать валюту нехитро: звонкие кругляши кроются практически в каждом выделяющемся элементе декораций.

Про авантурную часть сказать особо нечего – она такая же, как и раньше. Головоломки зато слегка потеряли в разнообразии: в «Потерянном времени» почему-то очень большая их часть посвящена цифрам и манипуляциям с ними – как математическим, так и

графическим (например, перевернуть единицу горизонтально, превратив ее в знак минуса, или разрезать восьмерку пополам, чтобы получить ноль). Нередко встречаются и задачки, схожие с уже виданными в предыдущих частях.

Сюжеты в «Лэйтонах» всегда обладали как безумными, невероятными поворотами, так и ноткой трагизма, но третья часть в этом плане оставляет предшественниц далеко позади. Путешествия во времени, Лондон будущего, тайные эксперименты, появление возлюбленной Лэйтона, которая погибла несколько лет тому назад, – и еще, еще, еще! Жаль только, середина игры очень сильно провисает по сравнению с крайне динамичными

и яркими завязкой и концовкой. Зато анимированных заставок в игре почти четыре десятка, и их суммарная продолжительность действительно велика.

Professor Layton and the Lost Future – ожидаемо хорошее завершение первой трилогии игр про похождения галантного лондонского профессора в цилиндре (в Японии-то уже вышло четыре игры и аниме-полнометражка). Впрочем, разработчикам из Level-5 есть над чем поработать: и над разнообразием головоломок, и над более толковой интеграцией их в сюжет, и над более запоминающимся музыкальным сопровождением.

ОЦЕНКА 8.0

Вверху: Обычное оправдание для очередной головоломки: «Кстати, у меня тут в запасе одна завялялась...».





Святослав Торик

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo DS
Жанр:
special, puzzle, action
Зарубежный издатель:
Warner Bros.
Interactive
Entertainment
Разработчик:
5TH Cell Media
Обозреваемая версия:
Nintendo DS
Мультиплеер:
custom levels
Страна происхождения:
США

Уже
в продаже



Super Scribblenauts

Невероятно обширная и энергичная сущность первых «Скрибблнавтов» убеждала лечь попозже и заставляла пропускать нужные станции метро. От второй части, еще до релиза неофициально прозванной «Максвелл и прилагательные», не ждали ничего откровенно нового. И ошиблись – ура или увы?

Проблема Scribblenauts известна каждому, у кого иссякла фантазия на третьем-четвертом десятке уровней: заплечный реактивный ранец решал практически любую проблему по перемещению Максвелла по всей плоскости уровня. Учитывая, что каждое второе задание (Arcade mode, если помните) заключалось в том, чтобы привести юного любителя карандаша и ластика к заныканной где-то вдалеке звездочке, минуя все препятствия, то игра превращалась в набор из трех-четырех оптимальных инструментов, которые достаточно было применить в нужном порядке, чтобы получить результат. От игры слов в этом режиме оставалась лишь награда, стоимость которой приравнивалась ко времени, затраченному на написание «jetpack» и «gun».

Когда разработчики анонсировали, что во второй части наравне с множеством существительных появится подмножество прилагательных, общественность насторожилась. Это что же, теперь вместо мучений с вечно рвущейся веревкой можно будет написать «никогда не рвущаяся веревка», и все, еще одно оружие победы готово? Или нас зажмут в рамки ничего не значащих формулировок типа «маленькая красная совковая лопата», скормив старый геймплей с минимальными отличиями? Конечный результат показал, что разработчики обманули всех – и нас, и себя.

Весь Arcade mode, из-за которого сыр-бор и полыхает до сих пор, был урезан до двадцати весьма халтурных, кроме финального, заданий. Львиную долю в лице сотни с лишним миссий отожрал Logic mode (настолько львиную, что у них даже официальных названий режимов больше нет, они не нужны), не просто предлагающий решить головоломку, но предполагающий... ЧЕТЫРЕ варианта ее решения (так называемый Advanced mode). От «никогда не рвущейся веревки» избавиться не удалось – скорее всего, американцы и не планировали исключать заведомо победительные варианты – но ее допускается исполь-

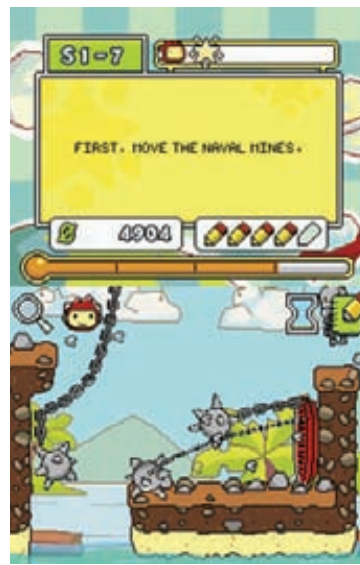


Парни в клетку

Как и многие компании невысокого полета, 5TH Cell Media была образована выходцами из игровой индустрии, утачившими с собой и знания, и связи. До 2003-го все они работали на дядю из ныне почившей Epix Interactive над казуальными играми для компьютеров и мобильных, пока не собрались и не зарегистрировали свою собственную контору на вольной вотчине – в Белвью, штат Вашингтон. Они моментально подписали кучу договоров с уже проверенным партнером – THQ Wireless, но, выпустив пять проектов, переключились на новую платформу: Nintendo DS (спасибо все той же THQ). Необычный рисовальный проект Drawn to Life принес компании немалую прибыль, но еще больше денег на счету 5TH Cell Media стало после выпуска Drawn To Life: SpongeBob SquarePants Edition. Следующим выстрелом стала Lock's Quest, интересная вариация на тему старенькой экшн-тетрисовой Rampart, а затем свет увидела и Scribblenauts (полтора миллиона проданных копий). Сейчас компания работает над двумя пока еще не анонсированными проектами, ходят даже упорные слухи, что один из них – это Scribblenauts 2, настоящий сиквел словарного суперхита. Ну, главное, чтобы не подвели.



Внизу: По совету подсказки (я столь долго думал над загадкой, что совет предложил себя бесплатно) зафиксировал стальные шипастые шары. Над следующим действием, впрочем, еще не думал.



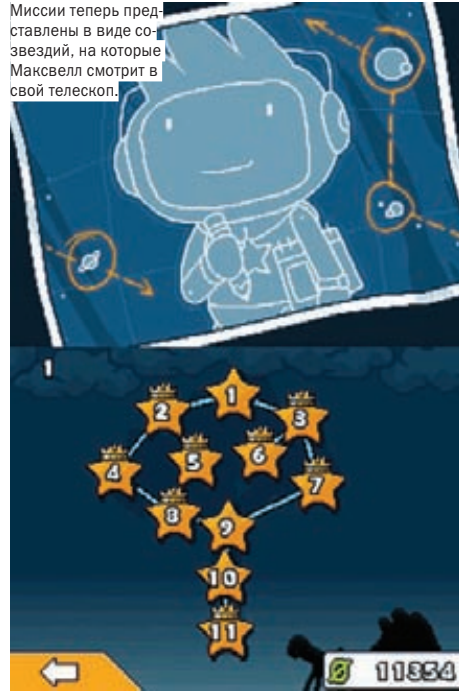
зывать лишь один раз. Начавшие было жаловаться на ограниченные требования к фантазии игроков – ну право слово, заставить льва уснуть четыре раза кряду? – быстро заткнулись, сообразив, что без воображения одной лишь подвешенной «луной» (львы спят ночью) да скормленным «сонным мясом» (какой лев откажется от еды?) не обойтись. Галопом по верхам Super Scribblenauts действительно пробегается быстро, часов за пять; но если не отказать себе в удовольствии поработать головой в Advanced mode да еще и заморочиться на все возможные «заслуги» – аналог достижений... это определенно любовь.

Скорострельность прохождения связана еще и с тем, что задачи практически не повторяются. Они достаточно просты – мне редко приходилось покупать подсказку или возиться с уровнем больше десяти минут – но весьма разнообразны как по презентации, так и по сути. На одном из уровней нужно устроить природный катаклизм (в идеале, напомним, четырьмя разными способами), на другом – пройти подготовку при поступлении в полицию, на третьем – набрать штат колонизаторов Марса из различных профессий, на четвертом – заполнить пляжную вечеринку необходимыми для нее, вечеринки, объектами (восемь помножьте на четыре, ага). Словарь игры кажется безмерным, несмотря на полное отсутствие даже намека на взрослую лексику: вместо heroin будет вежливо, но твердо предложена heroine. Нужно ли говорить, в какое животное превращается многоликое ass?

Периодически встречаются уровни, заточенные под использование прилагательных. Кого следует противопоставить белому титану в дуэли с ведьмой? Правильно, черного бога. В некоторых случаях нужно сыграть в эту словесную «судoku»: найти нечто общее между разными объектами и заполнить пустые нишечки существительными с нужными прилагательными. Есть даже пародии на телешоу: в одной из них следует обещать Максвелла разными предметами, которые понравятся всем четырем судьям. Super Scribblenauts с какой-то детской легкостью не дает игроку заскучать, предлагая новые измерения избытому, казалось бы, занятию. И даже, знаете, в какой-то мере напоминает The Incredible Toons Machine – а это очень, очень хороший признак.

Что касается разнесчастного Arcade mode – его не зря лишили права на участие в сюжетной кампании: титры покажут даже в том случае, если вы проигнорируете оба внештатных игровых акта. Все дело в волшебном invincible tiny fast radio-controlled helicopter, который в любом аркадном уровне с удовольствием поддержит звездочку, чтобы та не упала в лаву, не взорвалась от сплэш-урана соседствующей «красной бочки», не

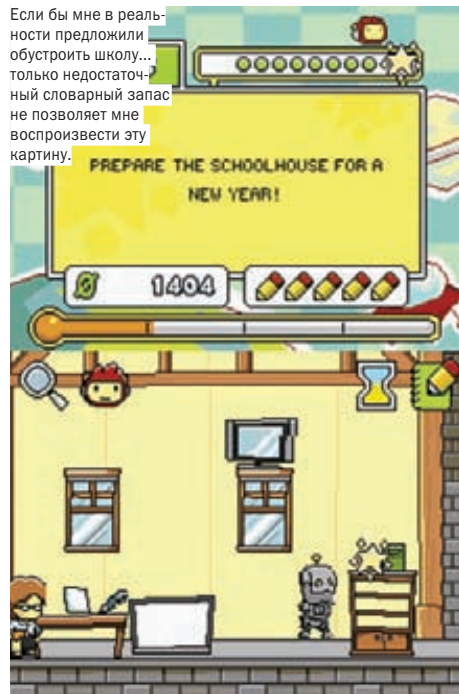
Миссии теперь представлены в виде созвездий, на которые Максвелл смотрит в свой телескоп.



наткнулась на шипы и не попала к сумасшедшим обезьянкам. А если обстоятельства позволят – так и вовсе принесет ее прямо в руки Максвелла. Разумеется, это работает всего один раз, но, как и в Scribblenauts, одного раза более чем достаточно тем, кто предпочитает логику грубому обращению с физикой движка.

В остальном, однако, не изменилось ничего. Гравитацией рулят доказательства Ньютона, разработчики к старым строчкам кода добавили несколько простеньких скриптов: «если пользователь написал перед предметом small, уменьшить его размеры вдвое; если написал big – увеличить вдвое; если написал red, наложить красный фильтр». Графика осталась на том же уровне, а вот музыка стала лучше. Несмотря на то, что она обыгрывает ровно те же самые про-

Если бы мне в реальности предложили обустроить школу... только недостаточный словарный запас не позволяет мне воспроизвести эту картину.



В процессе поиска звездочки не жалко и дом спалить – все для дела, все для победы!



SUPER SCRIBBLENAUTS – ЭТО БЕЗУСЛОВНЫЙ ПРЕТЕНДЕНТ НА ВНИМАНИЕ ФАНТАЗЕРОВ ВНЕ ЗАВИСИМОСТИ ОТ ИХ ВОЗРАСТА.

стенские мотивы, используя те же самые инструменты и смешной «детский вокал», ее не хочется выключить через пятнадцать минут, в отличие от оригинала. Она не мешает, а это главное.

Подводя итог: Super Scribblenauts – это безусловный претендент на внимание фантазеров вне зависимости от их возраста, а вкупе с англо-русским словарем, еще и неплохое подспорье для изучения языка.

ОЦЕНКА 8.0

Дамы и господа! Любимец призраков, гепардов, бейсболистов и балерин – Максвелл!



Ace Combat: Joint Assault

Если бы Ace Combat: Joint Assault сделали по лекалам предыдущего выпуска, но доработали графику, то этого оказалось бы достаточно. Однако в Project Aces решили поступить иначе.



Евгений
Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
simulation, flight, modern_jet
Зарубежный издатель:
Namco Bandai
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлуб»
Разработчик:
Project Aces
Обозреваемая версия:
PlayStation Portable
Мультиплеер:
co-op, local
Страна происхождения:
Япония

Уже
в продаже



Несколько десятков реально существующих самолетов, наши дни, современная геополитика – такое описание новой части Ace Combat для PSP, вроде бы, должно насторожить. Однако – нет, не получается. По большому счету, какая вообще разница, происходят ли действия в наше время или в какой-нибудь альтернативной реальности? Авиасимулятор (это, впрочем, весьма лестное обозначение, но к нему привыкли) от Namco Bandai предлагает опустить такие детали, сосредоточившись на интересной истории, на конкретных проблемах каждого из пилотов. И все это в рамках уникальной концепции. Она, с одной стороны, считай что и не менялась никогда. И это хорошо, ведь любой геймер, глядя на скриншоты, сможет без труда отличить представителя сериала, скажем, от Tom Clancy's H.A.W.X. Но если копнуть глубже, то выяснится, что на пути своего развития Ace Combat переделывался порой самым непредсказуемым образом, и разработчики добавляли в каждый новый выпуск ровно столько новых идей, сколько вычищали в процессе создания. И главное требование при этом – быть впереди планеты всей, следить за модными тенденциями, ни в коем случае не отставать, напротив – опережать, обходить конкурентов по всем показателям. Честно говоря, не так уж много на PSP авиасимуляторов, способных посостязаться с AC. Но это негласное правило по какой-то причине распространяется и на портативные версии. Что в какой-то степени даже правильно. Хуже точно не будет!

Joint Assault начинается с учений: за несколько минут до появления первых противников игрока обучают



В Ace Combat: Joint Assault нашлось место не только актуальной авиации, но и винтажной – F6F-5 Hellcat и A6M Zero. Использовать их могут и злодеи (Valahia), и блюстители порядка (Martinez Security).



Вверху: Примечательно, что первые несколько миссий игрок спокойно сбивает самолеты противника над Токио и те, вроде бы, падают на жилые дома и никому до этого дела нет. Но как только в небе появляется босс, сразу же возникает требование добить его где-нибудь над водой. А то мало ли, люди пострадают.



Вверху: По традиции, в брифинге обычно говорят, какие цели будут на следующем задании – наземные, воздушные и т.д. Разведка, впрочем, чаще все же обманывает и забывает рассказать про некоторые из них.

пилотированию новейших самолетов, чтобы потом сразу же привлечь новоиспеченного героя к ответственному делу – защите мирного населения от атак террористической организации Valahia. Причем атаки эти неоправданно дерзкие. Буквально в первой же миссии придется сражаться с «летающей крепостью» – огромным черным авиационным недоразумением, несущим разрушительную мощь и реальную угрозу для всего, что умеет летать. Из Японии действие переместится в Египет, оттуда, через Турцию, в Англию, а там окажется, что базы террористов можно найти по всему земному шару.

В отличие от, например, шестой части, повествование здесь не перегружено тоскливыми сюжетными роликками, хотя они тоже есть. Большую часть информации игрок получает непосредственно во время операции, прослушивая переговоры союзников и противников. Кроме того, миссии разделены на несколько фаз (фактически, чек-пойнтов), что позволяет в рамках одного задания показать сразу несколько сюжетных ходов. Следишь за развитием событий непроизвольно: вроде бы и рад не обращать внимания на бесконечную болтовню людей со смешными фамилиями, а в то же время интересно, что будет дальше и почему, например, вчерашние друзья сегодня переметнулись в стан врага. Развязка, к сожалению, раскрывается слишком рано, но тогда уже вступает в силу характерный сериалу азарт, и сюжет на некоторое время отступает на второй план – хочется просто привести в порядок ангар и полетать в свое удовольствие, а кто там главный злодей и почему ему на месте не сидится, представляется вопросом десятым.

Летать, конечно, придется много. Миссии нельзя назвать продолжительными, зато они очень разнообразные и все время приходится выбирать, на какое задание целесообразно отправиться именно сейчас, и с какой стороны зайти – например, с моря или с гор. Сделать шаг назад и переиграть сценарий нельзя, поэтому надо всегда трезво оценивать ситуацию. За раз может быть предложено три операции, но выполнить полагается только одну, и именно от неё зависит то, как будут развиваться события в дальнейшем. Время от времени, кстати, надо будет выбирать, скажем, пойти по сложному пути, но быстрому, или по легкому, но отнимающему значительно больше времени. Например, надо уничтожить базу противника, которая является центром их информационной сети. Это можно сделать на раз-два, сев в самолет и долетев до нужной точки, вот только действовать придется буквально на ощупь – сильные помехи воспрепятствуют использованию автоматического наведения на наземные цели. От помех можно избавиться, если уничтожить электростанции в другой миссии, но и это потребует некоторых усилий и знания дела.



МИССИИ НЕЛЬЗЯ НАЗВАТЬ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫМИ, ЗАТО ОНИ ОЧЕНЬ РАЗНООБРАЗНЫЕ, И ВСЕ ВРЕМЯ ПРИХОДИТСЯ ВЫБИРАТЬ, НА КАКОЕ ЗАДАНИЕ ЦЕЛЕСООБРАЗНО ОТПРАВИТЬСЯ ИМЕННО СЕЙЧАС.

О каком же «пути перемен» шла речь во вступлении? Дело в том, что кампания здесь, по сути, рассчитана на мультиплеер. Отдельно взятые операции игроки могут (вернее, должны – без этого условия миссии выглядят скучно) выполнить, разделившись на две команды. Причем летают команды на разных локациях, но все равно вынуждены опираться на взаимовыручку. Пока одни не разбомбят базу где-то в горах, другие не смогут сопроводить вертолет до безопасного места. Пример простой, зато наглядный, да и в брифинге именно так примитивно все и объясняется. Наверное, кооперативный режим можно было бы расширить, чтобы в каждой миссии было несколько таких сценариев, но за неимением альтернативы приходится ограничиваться тем, что есть. И это даже неплохо, ведь те люди, которым в силу разных обстоятельств никак не удастся собраться вместе с друзьями и пройти пару эпизодов, сидя на одном диване, получат хороший выпуск известного сериала с сильным однопользовательским режимом в том числе.

К сожалению, воздушные сражения на PSP не производят нужного впечатления. Графика слишком простая, сразу заметно, что не хватает деталей, красивых спецэффектов. Картинка сильно преобразуется, когда меняются, например, погодные условия, но этого все же недостаточно для того, чтобы удивить. Впрочем, назвать визуальную часть совсем уж непривлекательной тоже нельзя. Модели самолетов выполнены на достойном уровне, ландшафты, в целом, пристойные. Просто Ace Combat любят, в том числе, и за идеальную, непревзойденную, совершенную графику, а Joint Assault этому требованию не отвечает.

ОЦЕНКА 7.5



Вверху: Играть с видом от третьего лица значительно проще, чем наблюдая за происходящим из кабины пилота.

На запчасти!

По мере выполнения миссий игроку начисляют денежные средства, которые он может тратить на покупку новых самолетов, более мощных ракет, а также разного рода улучшений – новой обшивки, двигателей, в общем, интересных деталей. Тюнинг неглубокий и поначалу даже кажется, что нет смысла долго сидеть в ангаре и корпеть над самолетом мечты, а достаточно просто покупать новые. Это совсем не так. Во-первых, новые самолеты стоят больших денег, а финансирование напрямую зависит от того, насколько успешно пилот справился с заданием. Следовательно, надо немного вкладывать в каждую операцию, меняя что-то в самолете – да хоть то же оружие. Тогда справиться с боевой задачей будет проще, да и денег побольше дадут.





Евгений
Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360, Wii, PC
Жанр:
action.flight.modern
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский дистрибьютор:
Vellod
Разработчик:
Ubisoft
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Мультиплеер:
co-op/vs, online
Страна происхождения:
Румыния

Уже
в продаже



Tom Clancy's HAWX 2

В это действительно сложно поверить, однако отрицать факт нельзя: HAWX оказалось достаточно одного выпуска, чтобы поменять представление о жанре «консольного экшна с самолетами». И одного продолжения, чтобы завести молодой сериал в тупик. Bravo, Ubisoft!

Достаточно посмотреть на первый же трейлер нового Ace Combat, чтобы понять: команда Project Aces увидела сильного соперника в лице первого выпуска HAWX, и теперь ни в коем случае не хочет отставать. И можно долго спорить о том, что игры разные, что видение разработчиков не может сойтись — японцы вряд ли когда-нибудь научатся точно копировать американский стиль, и наоборот — и что вообще лишним было проводить между ними какие-то параллели. На самом же деле, преемственность действительно хорошо заметна, никуда от нее не денешься, но

даже с таким богатым набором успешных идей надо иметь четкое представление о том, куда двигаться дальше и что в итоге хочется увидеть. По всей видимости, у разработчиков HAWX 2 ориентиры были неопределенными, из-за чего прекрасный, по сути, экшн часто демонстрирует то, чего от него никто не ждал.

В сиквеле много лишнего и как-то не чувствуется маниакального увлечения современной военной авиацией, ни со стороны дизайнеров, ни со стороны сценаристов. В том смысле, что хотя по всем признакам это именно консольный экшн с самолетами, в котором законами физики пренебрегают намеренно, а боевые за-

дачи ставятся одна невероятнее другой, первые несколько часов игрок обязательно задается вопросом «что это было?» Нет, здесь нет драмы, как в AC6, зато присутствует сюжет в духе всех остальных игр с отметкой Tom Clancy's в названии, а помимо этого — отдельные персонажи этой же вымышленной вселенной. Ну, скажем, во время выполнения одной из операций придется тесно сотрудничать с отрядом Ghost Recon. А еще в сиквеле нашлось место заданиям, очевидно придуманным с оглядкой на какой-нибудь Modern Warfare. Вместо того чтобы управлять самолетом, герой с помощью разных приспособлений и, конечно, спутника, прослушивает раз-

Смешно, но речь людей, выступающих с обращением в правом верхнем углу экрана, никогда не совпадает с анимацией губ. Вообще никогда.



говору, отмечает какие-то цели; иногда все это превращается в тир – требуется расстреливать вертолеты, забрасывать снарядами бронетехнику, пускать ко дну вражеские корабли. И все это, естественно, с включенным режимом ночного видения или с помехами, шумами и картинкой в темно-зеленых тонах.

Вероятно, подобные дополнения нужны для того, чтобы внести какое-никакое, а разнообразие. С этой же целью повествование постоянно перескакивает от одного героя к другому и заставляет принимать участие в подчас нелогичных и плохо описанных операциях. Но проблема как раз не в этом, ведь все уже должны были привыкнуть к тому, что наиболее запоминающиеся миссии – те, в которых пилот успевает сбить десяток вражеских самолетов и вертолетов, подорвать столько же грузовиков, заправиться в воздухе, совершить посадку на авианосец, чтобы сразу после – внезапно, по тревоге! – снова подняться в небо и нагнать страху на противника. Просто несмотря на все это многообразие, до последнего момента не можешь связать все воедино, и главы истории напоминают набор кое-как скрепленных вместе идей, которые с тем же успехом могли бы и никак не быть связаны сюжетно – все равно поймет только тот, кто будет внимательно следить за развитием событий и читать все справочную информацию. А тут и без этого может быть весело. Правда, по недоброй традиции, ощутимо интереснее становится лишь во второй половине игры, когда противники ни с того ни с сего оказываются по-настоящему талантливыми пилотами, но и к этому довольно просто подобрать оправдание: первый десяток миссий – для обучения, ягодики всегда оставляют на потом. И чтобы игрок не заскучал, вот ему внезапный скачок в уровне сложности, чужеродные враги с бесконечным запасом ракет и, кажется, божественной защитой, поглощающей часть урона и заставляющей самолет летать вдвое быстрее, чем положено. Так было и в первом выпуске, поэтому нет ничего удивительного в том, что разработчики решили хотя бы в этом придерживаться заданного курса.

Интерес непосредственно к авиации просыпается гораздо позднее, уже после прохождения сюжетного режима и множества тщетных попыток понять, для чего нужны те или иные условности. Одиночные миссии, а также мультиплеер, где каждый игрок сам себе Том Клэнси и никто не навязывает тот или иной сценарий развития событий, позволяют посмотреть на HAWX 2 с другой стороны. Да, никакой реалистичности нет и в помине, и да – иногда происходящее на экране будет напоминать Counter-Strike в воздухе со скоростью, характерной для представителя гоночного сериала вроде Ridge Racer. Ну и что? Главное, что есть три десятка классных самолетов, которые в самом деле имеют существенно важные различия (в управлении, в маневренности) и дают совершенно иной опыт. Поэтому, даже когда заканчивается это «дополнительное содержание», всегда есть возможность выйти в тот же Marketplace и купить,

От вражеских ракет можно либо уклониться, либо спугнуть их. Озарять небо яркими вспышками слишком уж часто нельзя. А вот противники используют пиротехнику практически всегда.



Контент!

После прохождения сюжетного режима (или во время, если кому не терпится) можно попробовать свои силы в аркадном (карты те же, задачи другие), Survival и Free Flight. В последнем удобно изучать локации, отрабатывать взлет и посадку, а также отмечать трудные участки, на которые самолет неожиданно может среагировать взрывом – мосты, горы, базы. Но самое главное – в мультиплеере. Помимо традиционного режима Team Battle, название которого говорит само за себя, предусмотрена также возможность совместного прохождения не только отдельных сюжетных операций, но и кампании целиком. Причем одновременно могут играть четыре человека – прямо как настоящая команда. Кстати, тот же Survival и Arcade тоже можно проходить совместно. Самое смешное, что режим Со-оп надо еще найти, и не в главном меню. Так, чтобы приступить к выполнению боевых задач в компании преданных друзей, требуется открыть вкладку Xbox Live (PSN, если речь идет о версии для PS3), затем Player Match, после – Host Session и уже там, в типах игры, выбрать нужный режим.

ЛУЧШИЕ МИССИИ – ТЕ, В КОТОРЫХ ПИЛОТ УСПЕВАЕТ СБИТЬ ДЕСЯТОК ВРАЖЕСКИХ САМОЛЕТОВ, ЗАПРАВИТЬСЯ В ВОЗДУХЕ И СОВЕРШИТЬ ПОСАДКУ НА АВИАНОСЕЦ.

например, самолеты времен холодной войны. Это в самом деле изменит правила, откроет доступ к новым тактикам, и вот тогда уже можно будет говорить о разнообразии. Потому что оцениваться оно будет именно по геймплею, а не по списку весьма спорных идей, с настойчивостью, достойной лучшего применения, втиснутых в кампанию.

С другой стороны, если бы нескладность однопользовательского режима была единственным недостатком сиквела, вряд ли бы это послужило серьезным поводом снижать оценку. Но продолжение хромает на обе ноги: вместе с геймдизайном вопросы вызывает и техническая сторона. Скажем, регулярно вы-

водящая из себя система просчета столкновений, из-за которой каждая вторая попытка подлететь под мост оборачивается катастрофой. Или графика, которая в один момент может казаться прекрасной, в другой – просто средней, причем это касается и моделей самолетов, и каких-то погодных эффектов, и самих локаций. В общем, куда ни глянь – всюду можно найти неприятные шероховатости. Вопрос лишь в том, надо ли их целенаправленно искать, или можно обойтись и без этого. В конце концов, никто не обещал революции – все ждали просто интересного продолжения. Его и получили.

ОЦЕНКА 7.0

Визу: В некоторых миссиях летать вообще не надо. В других сражения в воздухе прерываются такой вот бомбардировкой.





DLC

ДЛЯ LEFT 4 DEAD 1 И 2



Сергей Цилюрик

Расхвалив Valve в позапрошлом номере, я обошел стороной один из немногих моментов, за который подопечных Гейба Ньюэлла стоит-таки пожурить (помимо бесконечных переносов Episode Three) – провал по части поддержки первой Left 4 Dead.

Четыре кампании, каждая – примерно в час длиной. «Мы будем поддерживать Left 4 Dead после релиза, – говорил Гейб Ньюэлл, показывая игру мне и другим журналистам в Лейпциге. – Мы добавим еще больше кампаний, обязательно». Тут не придираться – действительно добавили. Только выглядит это, увы, как отмазка. Понятно, что разработчикам интереснее вкладываться в гораздо более вариативную и продвинутую по игровой механике вторую часть, но...

Взять, например, Crash Course – мини-кампанию, для выпуска которой Valve потребовалось целых девять месяцев. «Обычные Versus-матчи длятся слишком долго, поэтому мы решили сделать кампанию покороче», – заявили

разработчики. Намерения, конечно, благие, но в результате игроки оказались обделены: контента-то маловато будет. Почему все обычные кампании длятся пять этапов, а Crash Course – только два? Да и локации тамошные слишком уж неинтересные – сплошь подворотни да склады с гаражами. В довершение всего – совершенно дикие, совершенно не продуманные ачивменты только для этой кампании.

А потом вышла вторая часть. И все в ней было хорошо, да не хватало той атмосферы, тех персонажей. Все-таки южане из сиквела – не чета оригинальной четверке. И тут как гром посреди ясного неба – DLC к L4D2, в котором две группы персонажей встречаются – да только, мол, «никто не выживает вечно». Иными словами, Valve решила прикон-



Словно издеваясь, герои L4D1 участвуют в сборе канистр на декорациях No Mercy в L4D2.



чалась! А долгожданная кульминация оказалась слишком уж пресной.

Дополнение затронуло обе части – вторая получила ровно ту же кампанию, что и первая (то есть, герои оригинала стали доступны в сиквеле!), только с учетом всех нововведений вроде новых зараженных и видов оружия. Более того, в L4D2 переключалась No Mercy, открывающая кампания L4D1, также оптимизированная под игру со всеми новыми примочками. Таким образом, Valve формально сдерживает свое обещание

и выпускает новые кампании для своего первого зомби-шутера (хотя новых пушек и зараженных, о которых говорили разработчики, ждать не приходится – все это досталось сиквелу), но при этом всеми силами подталкивает игроков к переходу на более новую и продвинутую часть. Наиболее показателен в этом плане Mutation – новый режим, появившийся в L4D2 с выходом The Passing. Он представляет собой набор правил, меняющихся каждую неделю: например, прохождение кампании, где все особые зараженные – охотники, или сражение, где у выживших нет аптечек, а здоровье постоянно убавляется. Благодаря «мутациям» в L4D2 постоянно появляется что-то новое, в нее можно без усталости играть чуть ли не каждый день (что я, честно говоря, и делаю). Valve ничего не мешало оосчастливить этим режимом и L4D1 (благо большая часть «мутаций» отлично смотрелась бы и в условиях первой части), ан нет – фанатам оригинала приходится довольствоваться старыми режимами, изрядно за пару лет поднадоевшими.

Впрочем, в директории второй части уже можно найти папку left4dead2_dlc3. А насчет DLC для оригинала Дуг Ломбарди, директор Valve по маркетингу, говорит вот что: «Если суммарное время игры на The Sacrifice и продажи на Xbox 360 докажут нам, что люди хотят добавки, то, наверное, мы ее сделаем». Может быть, уже и не стоит? **СИ**

чить одного из героев первой части, поставив тем самым на ней крест – ведь трех героев для Left 4 Dead маловато.

Так вот, The Passing, этот самый DLC, страдал не только от лишнего труп на третьей карте. Дело в том, что от встречи двух групп выживших было бы резонно ожидать диалогов – желательно интересных диалогов. Но по большей части они обменивались пустыми фразами по делу – дескать, вон там генератор, мы вас прикроем, а сами не пойдем, и так одного потеряли уже. Для игроков, проводивших за первой частью не один десяток часов, это мимолетное упоминание погибшего персонажа (достаточно яркого, к слову) было плевым в лицо. Хотя удивляться нечему: разработчики еще до релиза L4D1 говорили, что в игре, предназначенной для многократного перепрохождения (и для Versus-режима, здесь являющегося основным, – тем более), не должно быть продолжительных диалогов и неинтерактивных сюжетных сцен. Поэтому, дескать, и были убраны вступительные и заключительные ролики к каждой из кампаний. Вот только непонятно – зачем при сознательном отказе от сюжета в пользу геймплея делать настолько сюжетный DLC?

Словно оправдываясь перед теми, кто желал развития сюжета, Valve анонсировала The Sacrifice – DLC-приквел, цель которого – рассказать о том, как же выживших из L4D1 угрозало оказаться в такой неприятной ситуации (да еще и на другом конце страны). Но, поскольку геймплей ни в коем случае не должен был терять динамику, вся история оказалась рассказана в виде комикса, который был выложен в свободный доступ перед выходом нового игрового контента. Увы, хвалить не выходит ни качество рисунка, ни собственно содержание: комикс пытается пролить немного света на прошлое героев, но при этом даже не рассказывает о том, как великолепная четверка повстре-

УСТАНОВКА ТЕЛЕФОНА И ИНТЕРНЕТ

АБОНЕНТ ВСЕГДА В ВЫИГРЫШЕ!

Специальное предложение:

ТЕЛЕФОН + ИНТЕРНЕТ
 ПОДКЛЮЧЕНИЕ БЕСПЛАТНО

- Подключение – в любом месте Москвы и Московской обл.
- Срок подключения в Москве – 14 дней, в Московской обл. – от 14 до 30 дней.
- Установка прямого московского телефонного номера
- Многоканальные телефонные номера
- IP-телефония
- Выделенные линии Интернет
- Корпоративные частные сети (VPN)
- Хостинг, услуги дата-центра

РМ Телеком
 Приглашаем специалистов, имеющих опыт работы в области телекоммуникаций

www.rmt.ru e-mail: info@rmt.ru (495) 988-8212



Борис Хохлов

ДИСК
UPR, BD50ВИДЕО:
2,35:1 (16:9, 1080p)ЗВУК:
DTS русский (дубл.,
768 Кбс), DTS-HD
MA 5.1 английский,
DTS итальянский/
испанский/
португальский/
немецкий/латино-
американский
СУБТИТРЫ:
англ/другие
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
900 рублей

ДОМАШНЕЕ ВИДЕО

Другие обзоры вы найдете в журнале «Total DVD»



» Рассвет мертвецов

Проснувшись как-то утром, Ана (Уокер) обнаруживает в своем доме дочь соседей, которая стала зомби – как и многие жители ее некогда уютного пригорода. На улицах хаос и смерть, что делать и куда бежать, непонятно – несколько выживших запираются в гигантском торговом центре и готовятся держать оборону от быстро разрастающейся армии живых мертвецов.

Когда «Рассвет мертвецов» только готовился к выходу, к нему относились с определенной долей скепсиса – все-таки оригинальный фильм Джорджа Ромеро, даром что снят в далеком 1978 году, многими ценителями жанра считается лучшим хоррором о зомби, а у постановщика римейка Зака Снайдера до этого момента в творческом резюме были только видеоклипы. Но фильм удался – во многом потому, что Снайдер не стал брать неприступную высоту и не пытался состязаться с Ромеро на его поле «умного хоррора», а лишь воспользовался его идеями и наработками, чтобы пересобрать их в виде хоррора с приставкой «экшн». Поэтому «Рассвет мертвецов» правильнее всего сравнить с «Чужим» и «Чужими» (которых Снайдер, кстати, в паре моментов прямо цитирует) – вроде бы фильмы об одном и том же, но сняты совершенно по-разному. Ромеро напирает на гнетущий саспенс, безвыходность ситуации и социальную сатиру со щепоткой черного юмора, Снайдер, со своей стороны, не дает героям ни минуты покоя, раскручивает действие на бешеной скорости и щедро сдобряет его героическим пафосом, который впо-

следствии станет отличительной фишкой его режиссерского стиля, – в итоге картины не конфликтуют друг с другом, а органично друг друга дополняют. Хочется размеренного, вдумчивого фильма ужасов? Берем с полки фильм Ромеро. Есть настроение для чего-то более драйвового и захватывающего? «Рассвет мертвецов» Зака Снайдера к вашим услугам.

ДИСК

Картинка немного темновата – контрастность задрана, но это отличительная черта визуального стиля Зака Снайдера. На приближении к экрану заметна небольшая цифровая сыпь и мелкие, не до конца вычищенные точки – повреждения пленки, но в целом трансфер вполне достойный. Звуковые дорожки отлично оформляют эффекты, но тылы все-таки работают больше на подхвате – английский трек звучит чуть просторнее, но русских субтитров при этом нет. К слову, перевод у картины очень слабый, вплоть до искажения смысла в некоторых диалогах. **СИ**

КОММЕНТАРИЙ

АРТЁМ ШОРОХОВ



Люди перестали бояться зомби. Вот и два «Рассвета мертвецов» – как два подхода к

созданию зомби-игр (как, впрочем, и к зомби вообще): есть старая школа survival horror, а есть новинки, вроде Dead Rising, Left 4 Dead и Resident Evil 5. В старину было принято «классически» пугать таинственными особняками, нагнетать страху и, скажем так, экономно использовать оживших мертвецов, подчеркивая их исключительность. Современные зомби – бесчисленные мишени, расходный материал боевика или даже средство развлечения. Яркого, насыщенного, грандиозно поставленного шоу, апогей которого – Terror Is Reality.



ВЕРДИКТ

ФИЛЬМ **8**ВИДЕО **8**ЗВУК **8**БОНУСЫ **0**ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА **7**

Главный недостаток издания – нет бонусов, хотя и русские субтитры не помешали бы.



Борис Хохлов

ДИСКИ
UPR,
2XBD50+BD25

ВИДЕО:
2,35:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК:
DD 5.1 русский (дубл.,
640 Кбс), Dolby
TrueHD английский
(«Железный
человек»), DTS-HD
MA 5.1 английский
(«Железный человек
2»), DD 5.1, прочие
СУБТИТРЫ:
рус/англ/другие
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
1350 рублей



**Blu-ray
НОВИНКА**

ФИЛЬМ
2008, 127 МИН.
(«ЖЕЛЕЗНЫЙ
ЧЕЛОВЕК»),
2010, 125 МИН.
(«ЖЕЛЕЗНЫЙ
ЧЕЛОВЕК 2»)

РЕЖИССЕР:
Джон Фавро
В РОЛЯХ:
Роберт Дауни-мл.,
Гвинет Пэлтроу, Микки
Рурк, Джефф Бриджес,
Теренс Ховард,
Дон Чидл, Скарлетт
Йоханссон, Сэм
Рокуэлл

БОНУСЫ

Железный человек
Фильм о фильме
(48 минут)
Удаленные сцены
(24 минуты)
Зал брони

Железный человек 2
Аудиокомментарий
База данных
S.H.I.E.L.D.
Раскадровки
и аниматика
Рассказ о фильме
(85 минут)
Ролики о различных
аспектах съемок
(30 минут)
Удаленные сцены
(16 минут)
Фотогалереи
Видеокип
Трейлеры
Анонсы
Скрытый бонус



Железный человек 1-2

Тони Старк (Дауни-мл.) — настоящий гений во всем, что касается военных технологий. Его бизнес по торговле оружием процветает, а сам Старк ничуть не комплексует по поводу того, что в прессе его часто называют «продавцом смерти». Пока однажды во время демонстрации новой ракеты он не попадает в плен к террористам. В своей камере из подручных материалов он собирает миниатюрный ядерный реактор и непробиваемые доспехи, которые делают его практически неуязвимым супергероем...

Конечно, кассовые сборы — это еще не все, но голые цифры утверждают, что «Железный человек» — самый успешный фильм по комиксам 2008 года, если не считать «Темного рыцаря», который вне конкуренции вообще. Что же позволило «Железному человеку» выстрелить? Пожалуй, основных факторов успеха здесь два. Во-первых, грамотный сценарий — он не глуп, актуален, остроумен и весьма тонко выстроен с точки зрения динамики и ритмики. Провисаний в действии нет совершенно, экшна достаточно, и, что особенно подкупает, он разбросан по сюжету так, что, когда фильм заканчивается, появляется ощущение, будто он закончился, толком не успев начаться — притом, что длился честные два часа с хвостиком. Это, правда, и главный недостаток первого «Железного человека» — по большому счету, это не совсем фильм, а один большой пролог к будущей киносage.

Вторая удача — актеры. Даже обычная серенькая Гвинет Пэлтроу тут очень

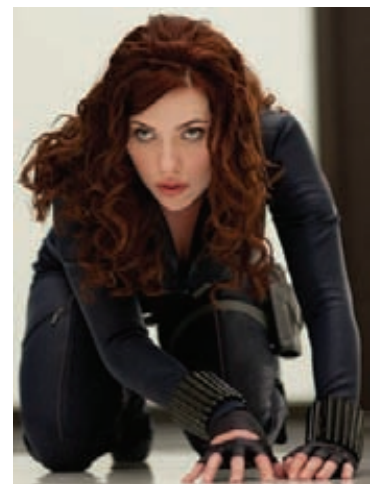
к месту в роли верной секретарши Тони Старка, что уж говорить о записном «харизматике» Джеффе Бриджесе. Но главный козырь, конечно же, Роберт Дауни-младший — он сердце и душа «Железного человека» и одновременно его пламенный мотор, как Харрисон Форд для «Индияны Джонса» и Джонни Депп для «Пиратов Карибского моря» — актер абсолютно незаменимый и словно рожденный для этой роли. Дауни привнес в цикл юмор, человечность и изрядную дозу хулиганства, здорово оттеняющую типично супергеройский пафос. В сиквеле все завязано на нем еще сильнее, чем в первой части, но это даже правильно — игра Дауни куда интереснее, чем любые трюки и спецэффекты. Плюс в продолжении ему подобрали шикарное окружение — Микки Рурк, Скарлетт Йоханссон и Сэм Рокуэлл влились в каст на редкость удачно, и каждый получил свои пять минут славы. В сиквеле есть и внятный увлекательный сюжет, и яркие, интересные персонажи, и грамотно расфасованные по двухчасовой продолжительности экшн-сцены — так, чтобы и скучно не было, и пресыщения не наступало. Вообще «Железный человек 2» не кажется продуктом большой бездушной голливудской машины — в нем есть какое-то теплое ощущение очень дорогого, но все-таки теплого междусобойчика, и это весьма подкупает.

ДИСК

Картинка первого фильма немного блеклая — кажется, что черному цвету не хватает глубины. Особенно это бросается в глаза в начальных эпизодах в пещерах. Как только действие выплывает на свет божий, ситуация выправляется — становится очевидной замечательная четкость и

достаточно глубокая детализация вкупе с предельно реалистичной цветопередачей. Трансфер сиквела, за вычетом мелкой цифровой сыпи, заметной лишь на приближении к экрану, безупречен: детальность, цветопередача, контраст — все на высоте. Звуковые дорожки в сценах действия буквально сносят с кресла — напор феноменальный, локализация блестящая, эффекты свободно перемещаются из колонки в колонку. Английские треки в силу специфики форматов справляются получше, но только за счет отсутствия компрессии — дублированный звук обоих фильмов выступает на пределе «обычного» Dolby.

Из бонусов первому «Железному Человеку» достались лишь те, что поместились на диск с фильмом (в других странах фильм вышел на двух блюреях), зато есть перевод. Сиквел, напротив, сохранил второй диск, но недосчитался перевода тех бонусов, что записаны на первом. **СИ**



ВЕРДИКТ

ФИЛЬМ **9 | 8** | ВИДЕО **8 | 9** | ЗВУК **10 | 9** | БОНУСЫ **4 | 7** | ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА **8 | 8**

Железный человек | Железный человек 2 | К сожалению, бонус-диск первого фильма до России не доехал, но в остальном издание образцовое.

Дух Дракона

Браузерная RPG нового поколения



Алена
Сергеева

Во всем мире любят истории о драконах, эльфах и орках. Эстетика high fantasy идеально подходит и компьютерным играм. Но если сложные дисковые RPG для PC и консолей успешно освоить могут только геймеры со стажем, то браузерные, да еще и бесплатные проекты – идеальное развлечение уже для всей семьи.

Отличный пример такой игры – «Дух Дракона» (в оригинале – The Throne of Fire). Компания Mental Games сейчас завершает работу над локализацией, открыт сайт dragonsgame.ru, где каждый желающий может запустить пробную битву и посмотреть, как устроена боевая механика. Вскоре должен быть запущен и бета-тест.

Предыстория «Духа Дракона» повеждает вам о конфликте света и тьмы, где люди и эльфы выступают в союзе против орков и так называемых «отрекшихся». В игре у каждого персонажа – своя сюжетная линия, и ярко выраженной вражды между фракциями нет. Даже замки есть как отдельно для эльфов и людей, так и общие. У каждой из четырех рас – по пять классов, причем их точный список обнародован пока только для людей и эльфов. Рыцари, знахари, лучники, воры и другие специалисты по зачистке мира от артефактов и выполнению интересных квестов – полный набор хорошей клиентской MMORPG. Все классы проработаны так, что сразу видно: да, «Дух Дракона» – действительно браузерная игра нового поколения.

Графика – одна из самых сильных сторон игры, особенно по меркам браузерных продуктов.



Игра построена на пошаговой системе боя с традиционными PvP и PvE-сражениями. Но, ко всему прочему, можно собрать команду (максимум из пяти человек) и идти в бой против монстров или другой такой же партии. Таким образом, в игре доступны такие битвы как клан на клан, замок на замок, светлые против темных. Игрок сразу может видеть всех своих соратников и врагов на одном поле в панорамном охвате, чего нет, например, в «Легенде:

Наследие драконов». Бой «пять человек против монстра» как раз доступен в тестовом режиме на dragonsgame.ru и на неискушенный взгляд напоминает сражения в традиционных консольных RPG, вроде Final Fantasy. Так что читатели «СИ» почувствуют здесь себя, как дома. Перед началом битвы нужно расставить персонажей на поле боя: воины – впереди, лучники и маги – за их широкими спинами. Стоит учитывать и то, что некоторые заклинания бьют по площади. Верные тактические решения – ключ к успеху в особенно сложных битвах.

Подземелья в игре представлены как череда комнат с последовательно все более и более сложными боссами. Попасть туда можно только с определенного уровня, и идти туда лучше с командой из опытных бойцов. Ведь для победы над боссом придется применить уже весь арсенал приемов и заклинаний, включая и призыв могущественного дракона. Зато и награда достанется соответствующая.

Разумеется, вас ждут самые разнообразные пейзажи – от мрачных болот до заснеженных горных вершин. Задние планы отрисованы тщательно и с любовью – хоть распечатывай скриншоты в постерном формате и вешай на стену! Очень достойно выглядят спецэффекты



для заклинаний и призыва дракона.

Интересна и небоевая часть игры, заключающаяся в развитии замка. Геймер может торговать предметами в магазине и обмениваться ими с другими пользователями, сеять зерно и собирать урожай, заниматься крафтингом, обучать войска и даже вести научные исследования. Чем круче замок – тем лучше его обитателям; если будете усердно трудиться на благо коллектива, крепость станет центром огромного королевства. А это принесет всем участникам ценные игровые бонусы. А можно даже стать и правителем города! Королем быть приятно и хлопотно. Прямо в игре он отдает распоряжения на захват земель. Чем больше территории будет завоевано, тем выше рейтинг у замка. Это важно: ведь в каждой локации есть только определенные виды ресурсов из которых можно создать артефакт, вещь или предмет (причем это будут уникальные вещи, какие не получишь ни за один из

квестов). Добывать на чужой земле их нельзя – отсюда и войны. Все как в реальном мире!

«Дух Дракона» – игра по модели free-to-play, то есть подключиться к ней и играть можно совершенно бесплатно. Пока неизвестно, как будет устроена монетизация, но разработчики обещают: в отличие от многих современных «абсолютно бесплатных» проектов (думаю, вы сами легко назовете их), победа в «Ду-

хе Дракона» не будет зависеть только от толщины кошелька. Деньги лишь сэкономят вам немного времени – и только. Очень важно, что «Дух Дракона» – это живой развивающийся проект, который будет постоянно расширяться. Новые контентные дополнения будут выходить еще года четыре, не меньше.

Осталось дожидаться бета-теста, чтобы лично посмотреть, каково это – стать королем и править своим замком! **СИ**



«ДУХ ДРАКОНА» – ЭТО ЖИВОЙ РАЗВИВАЮЩИЙСЯ ПРОЕКТ, КОТОРЫЙ БУДЕТ ПОСТОЯННО РАСШИРЯТЬСЯ.



Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



Радик
Валентинов

Осенне-зимний аниме-сезон 2010

Продолжаем обзор текущего японского телеэфира. Ниже представлены впечатления по ходу просмотра – первый взгляд на сериалы, которые будут с нами в ближайшие месяцы.

» Soredemo Machi wa Mawatteiru

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Soredemo Machi wa Mawatteiru
Режиссер:
Акиюки Симбо
Студия:
Shaft
Потенциал:
выше среднего

«Мэйдо» (от англ. «maid») — японский вариант фетиша «французской горничной». В Японии последние лет десять популярны «мэйдо-кафе», в которых еду и напитки посетителям подают официантки в костюмчиках горничных. К гостю в таких заведениях относятся с подчеркнутым подоби́рством, величая не иначе как «хозяином» («госюдин-сама»).

Неуклюжая, зато страшно энергичная Хотори Арасияма после школы подрабатывает официанткой на задворках торгового квартала. Хозяйка заведения, мужеподобная старушенция Уки, недавно услышала о всеяпонской моде на горничных и переименовала свою закусочную в мэйдо-кафе «Сисайд». Из Хотори мэйдо получилась так себе – кланяться забывает, голосок неужеливый, а уж если ей покажется, что клиент распускает руки, – врежет так, что слезы из глаз. Оттого постоянный посетитель всего один, да и тот одноклассник официантки, Санада. Кафе с таким сервисом прогорело бы от силы за неделю, если б не светловолосая Тосико – подружка Хотори, которая без ума от Санады. Прознав, что парень часто заглядывает в кафе, она устраивается на работу, показывает класс: вот уж кто образцовая мэйдо.

Манга «И всё-таки город вертится!» художника Масакадзу Исигуро, по которой снят сериал, насчитывает сегодня семь томов (выпуск продолжается) и рассказывает о событиях внутри «Сисайда» и в райончике вокруг кафе. Автор избегает каких-то значительных вех: за редким исключением эти главки можно читать в любом порядке, это классический «срез жизни», зарисовки нескучной обыденности. В кафе заглядывают пообедать местные лавочники, Хотори выгуливает енота, ругается с участковым и воспитывает младших



брата и сестру, герои выбирают на горячие источники, едут на лыжный курорт... Верно, «сплошные штампы», но тут ведь как с людьми: у всех по два глаза и между ними нос, вроде бы такой расклад должен надоесть, а ничего подобного – красивыми лицами любоваться не устаешь. Вот Исигуро как раз из тех мангак, которые на самом заурядном бытовом материале ухитряются выстраивать чудесные истории.

Экранизирует комикс Акиюки Симбо (Bakemonogatari, Sayonara Zetsubou-sensei) – режиссер-многогостаночник, часто обвиняемый в чрезмерной страсти к визуальным экспериментам. Здесь он слегка умерил пыл, но авторский почерк ни с чем не спутаешь: очень заметно, что

SoreMachi снимает именно Симбо на своей студии Shaft – об этом говорит и свободно летящая камера, и простенькая проработка задних планов, и большое внимание к выразительности движений при скупой, в общем-то, анимации. Если вы не слишком устали от продукции Shaft (параллельным SoreMachi курсом в этом сезоне идет другой сериал студии, продолжение Arakawa Under the Bridge), смело общайтесь к будням «Сисайда» – пока никто из российских издателей не озабочился выпуском манги, аниме-версия вполне сойдет. Тем более что она и вполнину не так плоха, как о ней отзываются нелюбители режиссера, а вступительный и финальный клипы сработаны просто блестяще.



» Kuragehime

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Kuragehime
Режиссер:
Такахиро Омори
Студия:
Brains Base
Потенциал:
высокий

Отаку бывают не только мужского пола, крайняя стадия фэнства наблюдается и у женщин. То есть, разумеется, у девушек: их контакты с противоположным полом стремятся к нулю. Цукими – из таких дев, целиком посвятивших себя любимому хобби. Она обожает рисовать медуз, не пользуется косметикой и сторонится модно одетых людей; соседки по квартирному комплексу ей под стать: сплошь нерды в юбках, неухожен-



ные маньячки с причудами. Цукими пытается спасти медузу, на помощь приходит незнакомка ослепительной красоты, и девушка, поступившись принципами, приглашает новую подругу в гости – а

супермодель оказывается юным трансвеститом. «Парень без комплексов в логоте зажатых бабонек» – основа этого неглупого ситкома по мотивам лучшей женской манги 2009 года.



» Star Driver Kagayaki no Takuto

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Star Driver Kagayaki no Takuto
Режиссер:
Такуя Игараси
Студия:
Bones
Потенциал:
средний

Академия-пансион на одном из южнояпонских островов, примечательном крестообразной формой, обилием тропической растительности и подземным ангаром для гигантских роботов. Студсовет академии, исполняющий ри-

туалы пилотирования этих роботов в субпространстве под напевы деви в золоченой клетке. Долговязый новичок Такуто, который путает планы совета, оказываясь Галактическим Красавчиком – пилотом самого крутого робота на двухметровых каблучках – и вступает в круговорот дуэлей за преображе-

ние мира. Сходство с «Юной революционеркой Утэной» неслучайно: Star Driver снимает режиссер «Сейлор Мун» по сюжету одного из сценаристов «Утэны». С пафосом, интригами, хрупким дизайном и музыкой сфер тут полный порядок, не хватает разве что сущей мелочи – вкуса.



» The World God Only Knows

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
The World God Only Knows
Режиссер:
Сугэхито Такаянаги
Студия:
Manglobe
Потенциал:
средний

Старшеклассник Кэйма Кацураги прославился тем, что в два счета проходит дэйттинг-симу на портативной консоли, на-

поминающей PSP. Все виртуальные девочки – его. Нет такой визуальной новеллы, которую заносчивый очкарик не одолел бы максимум за день. Другие геймеры в Интернете считают Кэйму на-

стоящим гуру, но в школе его, наоборот, избегают: кому охота дружить с озабоченным. Однажды Кацураги случайно подписывает договор с дьяволом: согласно документу, «герой-любовник» обязан влюблять в себя одержимых бесами реальных девушек, изгоняя чертей посредством поцелуя. Чтобы лучше работалось, Кэйме выделяют в напарники кawaii-демоницу, и начинается достаточно смешная эпопея о приведении окружающей действительности в соответствие со стандартами «симуляторов свиданий».



Новости

Европейская премьера полнометражного «Исчезновения Харухи Судзумии» прошла 5 ноября на Третьем всеукраинском фестивале японской анимации. Прокатчиком картины в России и странах СНГ является компания Reanimedia. По словам ее представителей, российский DVD с фильмом выйдет «с минимальной возможной задержкой» по отношению к японскому релизу, намеченному на 18 декабря.



Студия Gainax и японский молодежный бренд galaxxx выпустили мини-серию из двух футболок с громадными лицами героинь сериала Panty & Stocking with Garterbelt. Отaku сразу отметили, что надевшие такую футболку приобретают некоторое сходство с роботами-ганменами из другого аниме режиссера Хироюки Имаиси – «Гуррен-Лаганна».



В коллекционное японское издание God of War: Ghost of Sparta для PSP вошел буклет с главкой манги о Кратосе, специально по этому случаю нарисованной Тацудей Эгавой – автором Golden Boy и Tokyo University Story. Манга объясняет историю и мифологию сериала для тех, кто знакомится с ним впервые.



Ярмарка-меценат

Оргкомитет Токийской международной аниме-ярмарки (TAF, мультипликационный аналог Tokyo Game Show) объявил о планах спонсировать начало производства четырех анимационных проектов. Поддержку на первом этапе получают следующие работы: Interior Тэцуро Кодамы – про неких подключенных к Интернету бедняков; 3D-зарисовка Kanai Хиги Романова про девочек и робота на Окинаве; «эпический монстр-флик» Monster ni Natta Damerika Кадзуи Итикавы; и Kaseki Dorobou to Kyouryuseki Кэндзи Мута – аниме о девочке, ищущей доисторические окаменелости на пару с ожившим ископаемым по имени Гоби. Сейчас эти названия никому ничего не говорят, но уже в марте, когда на TAF 2011 будут представлены трейлеры всех четырех проектов, ожидается значительный резонанс. Что до квартета авторов, то самый известный среди них, пожалуй, Хига Романов – специалист по 3DCG, создатель фильмов Catblue: Dynamite и Tank S.W.A.T. 01, постановщик экшн-сцен аниме Hellsing Ultimate и заставок игры Metal Gear Solid: Peace Walker.

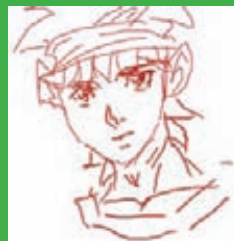


Аниме-опера

В Европе прошла серия шоу-концертов Japan Anime Live. В рамках этих выступлений на сцене разыгрывались переделанные в жанре рок-оперы отрывки из сверхпопулярных аниме Naruto Shippuuden, One Piece, Bleach, Gundam и Fullmetal Alchemist: Brotherhood, причем в представлении участвовали композиторы упомянутых произведений (например, Дайсукэ Асакура и Пико), записавшие дополнительные музыкальные номера. Вокальные партии исполнялись японскими артистами, параллельно на больших экранах шел показ караоке-титров и анимации, нарисованной специально для шоу или взятой из сериалов-первоисточников. С 29 октября по 13 ноября концерты состоялись в Париже, Брюсселе, Милане, Флоренции и Риме.



Признаки оживления демонстрирует студия Gonzo, в последние годы терпевшая один удар за другим и в какой-то момент едва не расформированная окончательно. Стало известно, что оставшиеся аниматоры Gonzo совместно с малайзийской студией Funcel и Фондом развития национальной кинематографии Малайзии трудятся над приключенческим сериалом Satria – The Warriors of the 7 Elements. 26-серийный цикл делается в расчете на зрителей девятидвенадцати лет. Премьера ожидается осенью следующего года, а режиссером назван Хироюки Китакубо (Blood: The Last Vampire, Black Magic M-66). В своем твиттере @LawofGreen он уже показал интернет-аудитории предварительный набросок лица Хана Товы, главного героя.



Мини-обзоры

БАНЗАЙ!

ДРУГИЕ ИГРЫ

サイバーシティ OEDO 808

Кибергород Эдо

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Кибергород Эдо
Режиссер:
Ёсиаки Кавадзири
Год премьеры:
1990
Регион:
Россия
Наша оценка:
Крепкий киберпанк
двадцатилетней
закалки



Компания «Парадиз-ВС» выпустила на российском рынке сборник из трех OVA, прославивших аниме в самом начале 1990-х. Три новеллы о мегаполисе будущего, в котором преступники вынуждены работать в рядах киберполиции, чтобы скостить свои сроки, сняты под руководством Ёсиаки Кавадзири («Манускрипт ниндзя») и в целом соответствуют брутальному стилю студии Madhouse тех лет. Не сказать, чтобы «Кибергород» считался классикой, но эту злую фантастику можно назвать вехой на пути признания японской анимации за рубежом – именно такие фильмы формировали образ аниме как явления, принципиально отличного от западной мультипликации. На DVD 5-й зоны записаны все три 40-минутных серии в новом качественном трансфере, к японскому аудиотреку добавлено озвучение на русском языке и русские субтитры, а вот бонусов на диске нет.



Вверху: Пани не чужды Достоевского! («Мальчики» – переработка «Братьев Карамазовых».)

NHKによこそ!

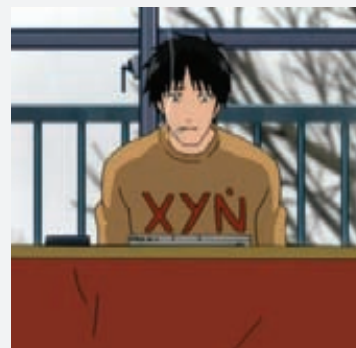
Welcome to the NHK DVD Complete Series

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Welcome to the NHK
DVD Complete Series
Режиссер:
Юскэ Ямамото
Год премьеры:
2006
Регион:
США
Наша оценка:
Недорогое
англоязычное
издание социально
заряженного сериала



Каких-то три года назад американские DVD с аниме спокойно продавались по 20 долларов за штуку, а в сегодняшнем посткризисном мире видеопрокатчики из США предлагают по схожей цене коллекционные боксы с целыми сериалами. «Добро пожаловать в Эн-эйч-кей» – подробный путеводитель по миру затворников-хикомори, любимая социопатами история двух одиночеств – лузера Са-то и попытавшейся искать у него поддержки Мисаки, перевыпущен компанией Funimation в экономном варианте. Издатель просит \$22 за все четыре диска с 24 сериями (общий хронометраж сериала составляет около 600 минут) и минимумом дополнений – трейлерами да заставками без титров. Хорошее решение для тех, кто в наши дни остается верен анахронической привычке хранить аниме-коллекцию в осязаемом и презентабельном виде.



Вверху: Тацухиро Сато, господин Уныние.

風の谷のナウシカ

Nausicaa of the Valley of the Wind (Blu-ray)

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Nausicaa of the Valley
of the Wind (Blu-ray)
Режиссер:
Хаяо Миядзакэ
Год премьеры:
1984
Регион:
Япония
Наша оценка:
Великий фильм
Миядзакэ можно было
представить на BD
гораздо качественнее



Одна из главных картин в фильмографии Хаяо Миядзакэ, «Навсикая из Долины Ветров», стала первым классическим полнометражником из каталога Studio Ghibli, выпущенным на Blu-ray. Хотя производство нового видеотрансфера контролировал сам режиссер, всерьез изображение фильма не реставрировалось: в Full HD видны несколько царапин, есть размытые фрагменты. Удивляет «завал» картинки в розоватый оттенок, похожая проблема с DVD «Унесенные призраками» в свое время вызвала целый скандал. На диске записаны дубляжи и субтитры на основных европейских языках; в картонный бокс помимо BD вкладывается уменьшенная копия гайдбука, сопровождавшего релиз картины в 1984 году. Но разглядывать ее некомфортно, слишком мал формат: 9 x 6,5 см. В целом возникает ощущение, что в Ghibli очень спешили выпустить это издание в продажу, закрывая глаза на недочеты.



Вверху: Перенасыщенность розовых тонов хорошо видна на скриншотах.

Манга

Жемчуг дракона / Dragon Ball

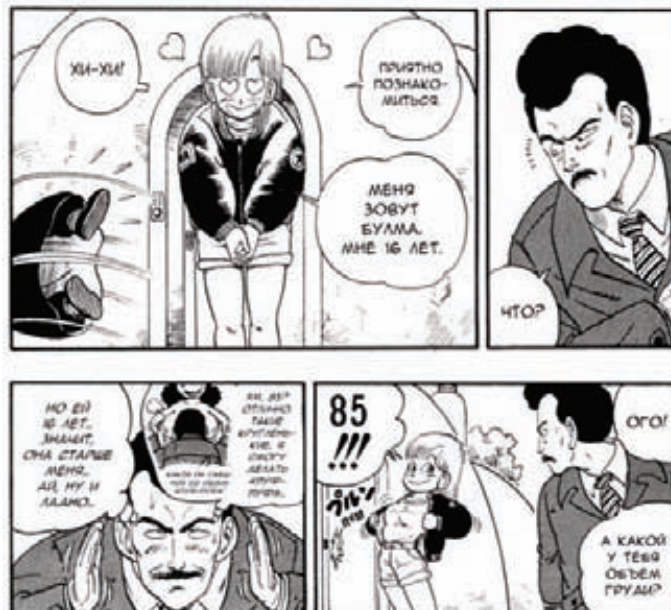
ドラゴンボール

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Жемчуг дракона / Dragon Ball
Автор:
Акира Торияма
Первая публикация:
1984 год
Журнал:
Shonen Jump
Наша оценка:
Шедевр
"мальчуковой" манги наконец-то добрался до нашей аудитории!

На фоне резкого сокращения рынка DVD (читай – падения продаж лицензионного аниме) Россия переживает настоящий бум печатной манги. Растут тиражи и ассортимент, появляются переводы действительно значимых произведений. Легендарный «Жемчуг дракона» за авторством классика детского и подросткового комикса Акиры Ториямы – сорокадвухтомный (!) краеугольный камень всей современной сёнэн-манги. Без этого переложения китайского романа «Путешествие на Запад» не было бы ни «Наруто», ни Bleach – чьи авторы, кста-

ти, дружно называют Торияму своим сэнсэем. О чем Dragon Ball? О том, как пестрая компания собирала жемчуг всевластья, и что из того вышло. В чем там соль? В том, что герои растут вместе с юным читателем, а еще Торияма, конечно, выдающийся рисовальщик, придумщик и комедиограф, даром что злоупотребляет шутками ниже пояса (хотя они ему чаще удаются, чем нет). Издательство «Эксмо» на сегодняшний момент поставило в магазины пятерку 200-страничных томов, следующие книжки будут появляться примерно раз в месяц.



Ателье Paradise Kiss

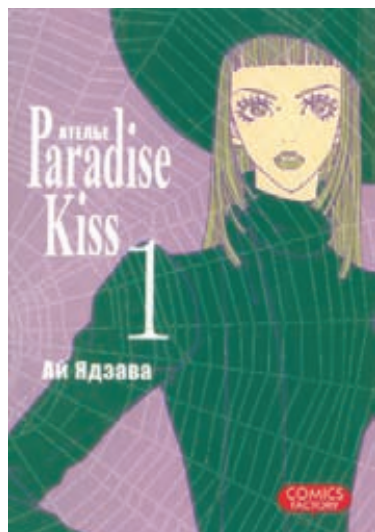
パラダイス・キス

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Ателье Paradise Kiss
Автор:
Ай Ядзава
Первая публикация:
2000 год
Журнал:
Zipper
Наша оценка:
Жизненная история в очень симпатичном оформлении.

Паинька Юкари круто меняет свой круг общения, связавшись с фэшн-фриками: группой студентов академии моды. Требовалась модель для показов их коллекции, и Юкари здорово справилась с этой ролью – однако вхождение в мир моды означает необходимость бросить школу, отказаться от поступления в университет и, по всей видимости, забыть одноклассника Токумори, тем паче, что на место кавалера претендует неотразимый Джорджи, дизайнер крохотного ателье. Готова ли Юкари сделать выбор? Нет, она колеблется. Инте-

ресно следить за ее метаниями? О да, потому что это манга Ай Ядзавы – художницы, чьих героев по итогам 170 страниц первого тома воспринимаешь как близких друзей, живых и непосредственных. Ядзава выписывает характеры с юмором и редкой чуткостью, рисует тонко, стильно и со знанием дела (она сама училась на модельера), сопрягает манга-канон и стилистику гламурных иллюстраций. Paradise Kiss, вообще говоря, из тех женских комиксов, которые не лишним будет почитать и мужчинам. На очереди еще четыре тома.



Игры

Ni no Kuni

二ノ国

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Ni no Kuni
Платформа:
Nintendo DS, PS3
Разработчики:
Level-5, Studio Ghibli
Релиз:
9 декабря (DS, Япония), 2011 год (PS3)



Завершена работа над японской версией Ni no Kuni: Shikkoku no Madoushi для Nintendo DS. Специально для игры аниматоры Studio Ghibli создали рисованные сюжетные ролики, а комплектуется картридж с этой RPG уникальным дополнением: 352-страничной книгой Magic Master, состоящей из справочника заклинаний и бестиария. Версия для Ki no Kuni PS3 пока остается в разработке, она увидит свет в наступающем году и будет в значительной степени отличаться от портативного варианта. Значит, пока первую в истории знаменитой студии игровую анимацию Ghibli удастся посмотреть только на маленьких экранах DS.



Тем временем в Интернете

Gaku.ru

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
Gaku.ru
Адрес:
www.gaku.ru
Язык:
русский

В Страну восходящего солнца можно ездить не только за туристическими впечатлениями: десятки наших соотечественников ежегодно отправляются туда на учебу. Образовательный центр «Нихон Рюгаку» работает посредником между россиянами, желающими изучать японский язык непосредственно в Японии, и тамошними языковыми школами, принимающими иностранных студентов. Специалисты Gaku.ru подберут курс исходя из финансовых возможностей будущего ученика, помогут оформить визу и подыскать жилье на время обучения. На сайте действует весьма полезный форум.



FAQ

Что за споры идут вокруг слова «рисовка»?

Спорить там толком не о чем: молодые пользователи Рунета часто используют это словечко, обсуждая изобразительные качества аниме и манги. Но в русском языке лингвистами зафиксированы только два словарных значения «рисовки»: хвастовство и яванский воробей. Культурные люди говорят «рисунк», «манера рисунка», «авторский стиль».



Есть вопросы? Присылайте на banzai-faq@gameland.ru

БАНЗАЙ!

ДРУГИЕ ИГРЫ

Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериал** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD – или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- **Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кawaii** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностранец» по-японски.

Кросс-формат

Выдуманные миры в кино, литературе и видеоиграх



Дмитрий
Лопухов

ДРУГИЕ ИГРЫ



Восхождение на «Трон»

Вверху: Среди поклонников фильмов на протяжении долгого времени велась дискуссия на тему происхождения слова «Трон». Одна из наиболее популярных и изящных версий приписывала «Трону» родство с командой TRace ON, использовавшейся в языке программирования Basic для вывода номера строки. Точку в спорах поставил сам Лисбергер, в одном из интервью сообщив, что название для своего фильма он выудил из слова «электронный», а о вышеупомянутой команде никогда раньше не слышал.

Удивительно, но факт: нынешнее возрождение «Трона» состоялось благодаря нашей с вами любимой игровой индустрии. Да и рождение культового фильма фактически совпало с появлением на свет электронных развлечений. История «Трона» — лучший пример того, как разные виды искусства сливаются в творческом экстазе, даря нам незабываемое удовольствие.

Начало

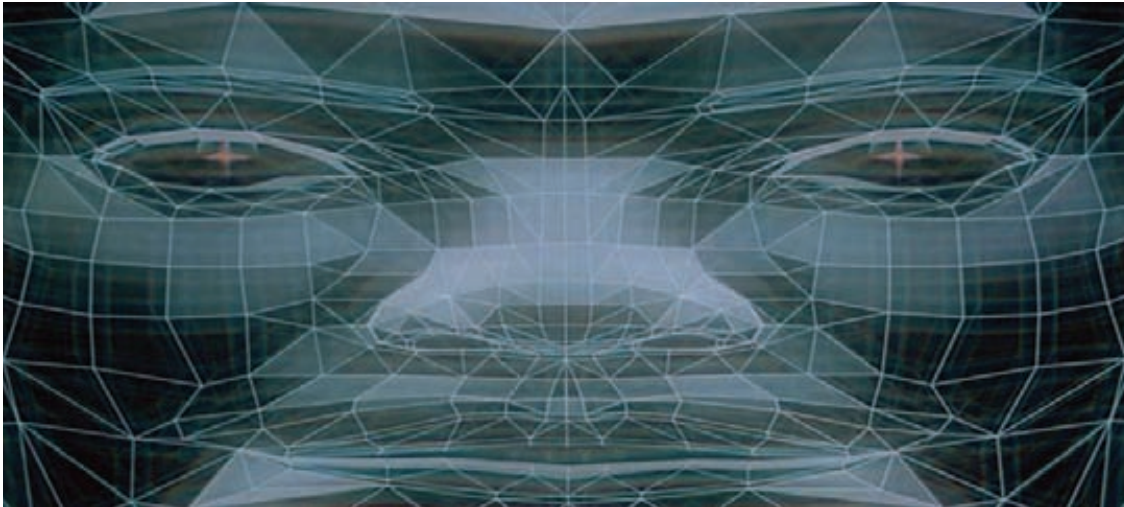
Сейчас в это почти невозможно поверить, но буквально несколько десятилетий тому назад сгенерированные на компьютере изображения (CGI) казались красивой, но совершенно бесполезной экзотикой. И тех, кто пытался внедрить их в кинематограф, называли в лучшем случае авантюристами, в худшем — безумцами. Нынешние киношные CGI уже почти достигли того уровня, когда отличить их от реальных объектов становится практически невозможно.

Но в 70-х годах минувшего века дело, как вы понимаете, обстояло иначе.

В 71-м году английский художник венгерского происхождения Питер Фолдс сделал первый в истории кинематографа короткометражный фильм, содержащий созданные с помощью персонального компьютера эффекты. Фильм назывался «Метадата» (Metadata) и состоял из серии последовательного превращения друг в друга сюжетных и бессюжетных рисунков. Вся тягота по анимации этих превращений были возложены на специализированное программное обеспечение, работающее на компьютере национального канадского исследовательского центра (sic!). Не вполне понятно, какие цели преследовали представители канадской науки, предоставившие необходимое для создания фильма «железо», но этих целей они явно не достигли — «Метадата» выглядела как забавная экзотика, но не более того. Практические горизонты, которые открывали перед человечеством превращающиеся друг в друга лужайки,

человечки, цветочки и города, отметили лишь самые прозорливые из зрителей.

В 73-м году сгенерированные на компьютерах изображения впервые пробрались в большое кино. Цель их использования, откровенно говоря, была скорее маркетинговой, нежели утилитарной, однако факт остается фактом: в фильме «Мир дикого Запада» (Westworld) Майкла Крайтона (того самого Крайтона, который придумал «Парк юрского периода», «Тринадцатого воина», «Сферу» и уйму прочих известных произведений) «вид из глаз» электронного ковбоя был сделан на компьютере. Для этого специальной цифровой обработке был подвергнут снятый на обычную кинокамеру материал. Есть определенная ирония в том, что на заре времен компьютерные эффекты использовались для целенаправленного создания максимально нереалистичных изображений — отснятый на пленку материал подвергался многочисленным метаморфозам, дабы перестать выглядеть «нормально». Сейчас, как вы пони-



Слева: Отдельные диснеевские аниматоры отказались работать над «Троном», прозорливо полагая, что созданные и анимированные с помощью компьютера изображения вскоре начнут конкурировать с их собственными трудами. Многие коллеги восприняли эту заботовку как экстравагантную выходку. Однако ж, когда двадцать лет спустя боссы «Диснея» принялись закрывать отделы ручной анимации и активно инвестировать в CGI, они убедились, кто был прав на самом деле.

Внизу: Один из наиболее занятных курьезов, произошедших на съемках «Трона», связан с именем отличного ирландского актера. Питеру О'Тулу была предложена роль злодея Диллинджера и его виртуального альтер-эго, командора Сарка, и он согласился. Воодушевление его было столь велико, что он даже принялся демонстрировать Лисбергеру свои физические возможности, прыгая через кровати в номере отеля, где велись переговоры. О'Тулу очень понравился сценарий, и он буквально горел желанием получить в фильме роль. Однако его энтузиазм бесследно испарился, когда Питер побывал на съемочной площадке и обнаружил, что там нет ни описанных в сценарии танков, ни мотоциклов, ни прочих навороченных устройств (все они впоследствии были созданы на компьютере). О'Тул чертыхнулся, сплюнул и больше на съемочной площадке так и не появился. А роль отошла другому британскому актеру, Дэвиду Уорнеру.



маете, задача перед специалистами по компьютерным эффектам ставится диаметрально противоположная.

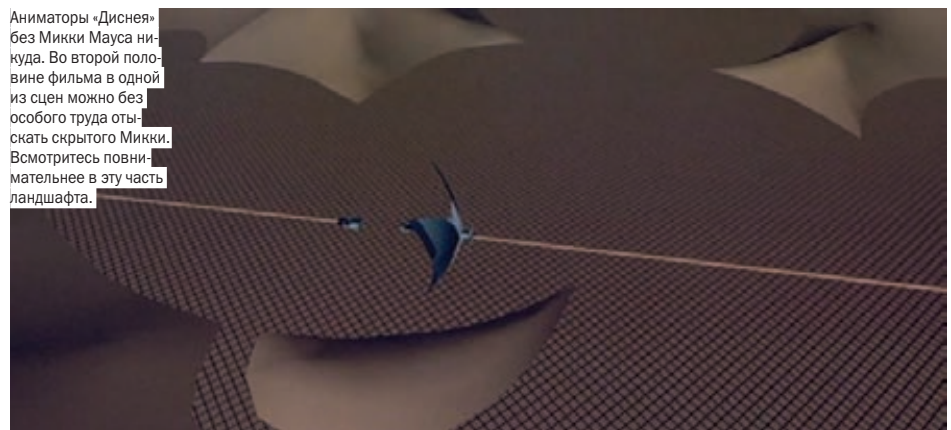
В 1976-м году на киноэкраны вышел сиквел «Мира дикого Запада» — «Мир будущего», в котором впервые в истории большого кинематографа были использованы трехмерные компьютерные эффекты. Фильм вышел так себе, однако использованные в нем CGI были восприняты публикой с энтузиазмом. Прогресс по сравнению с превращающимися друг в друга линиями «Метадаты» был виден даже скептикам. Перед компьютерными эффектами раскрывалось необъятное будущее, однако вероятность наступления этого будущего напрямую зависела от того, сможет ли кто-нибудь доказать, что все эти красивые рюшечки можно использовать не только для украшения, но и в качестве сюжетообразующего инструмента.

Всем нам страшно повезло, что в том же самом году молодой художник Стивен Лисбергер совершенно случайно вздумал поиграть в Pong. Pong, если вы вдруг забыли или не знали, это простейший электронный симулятор пинг-понга. Экран вертикально поделен на две части, центр отмечен пунктирной ли-

нией. Игроки управляют вертикальными битами, их задача — перепасовываться мячиком, стараясь забить гол. Очки начисляются за пропущенный соперником удар. Вот и все правила. На заре эры видеоигр аркадный автомат Pong пользовался безумной популярностью. В 1975-м году Atari выпустила домашнюю версию игры, которая подключалась к обычному телевизору. Вот именно эту приставочную версию Понга, судя по всему, и увидел Стивен Лисбергер. И она пленила его настолько, что

он немедленно загорелся идеей сделать фильм, в котором весь сюжет бы строился на прямом взаимодействии человека и видеоигры. Стивен хорошо представлял себе, о чем должен быть фильм, однако даже понятия не имел, как его сделать. Так бы и терзался он до конца дней своих, если бы случайно не увидел демонстрационную короткометражку, выпущенную компанией MAGI. В короткометражке этой демонстрировались различные компьютерные эффекты, на создании которых для нужд телевиде-

Аниматоры «Диснея» без Микки Мауса никуда. Во второй половине фильма в одной из сцен можно без особого труда отыскать скрытого Микки. Вспомните повнимательнее в эту часть ландшафта.





Слева: Удивительно, но члены Американской киноакадемии отказались даже номинировать «Трон» на премию «Оскар» в категории «лучшие визуальные эффекты» (фильм получил номинации за костюмы и звуковое оформление). Как вы думаете, чем академики аргументировали свое решение? Вы будете бескрайне удивлены. «Трон» не получил заслуженную номинацию потому, что высокое жюри посчитало, что созданные на компьютерах эффекты не могут считать за достижение, и вообще оскорбят тех специалистов, которые создают визуальное оформление вручную. Должно было пройти долгих семь лет, прежде, чем киноакадемики признали значимость компьютерных эффектов.

Тронные игры

В мире «Трона» практикуются следующие виды виртуального членовредительства: гонки на световых мотоциклах, дуэль на световых дисках, световой пинг-понг и «космические параноики».

Гонки на световых мотоциклах. Участники должны гонять на двухколесных устройствах, внешне напоминающих мотоциклы. За каждым из этих устройств остается световая стена, врезавшись в которую игрок погибает. Игра чем-то отдаленно напоминает змейку, с серьезным отличием в виде того, что создаваемая мотоциклом стена не движется следом за ним, а остается на игровом поле. Соответственно, стратегия игры состоит в том, чтобы двигаться по максимально сложной траектории, стараясь заманить соперника в безвыходный участок лабиринта из световых стен.

Дуэль на световых дисках. Участник размещается в центре игрового поля, по краям – четыре его соперника. Они поочередно метают световой диск, от которого участник должен отклоняться или же отбивать его с помощью своего светового диска. Участник имеет возможность метать свой диск, и если он попадает в соперника, то враг уничтожается.

Световой пинг-понг. Участвуют два игрока. Поле каждого из них представляет собой ряд встроенных друг в друга кругов, отдельные сектора которых (заключенные между ближайшими друг к другу окружностями) периодически исчезают. Если игрок наступает в «пустое» пространство, то проваливается вниз и погибает. Участники должны с помощью специальной ковшеобразной биты-ловушки подавать друг другу световой мяч. Игроку, забившему гол (мяч после его удара касается внутренней части игрового круга соперника), присваивается очко.

«Космические параноики». Трехмерный шутер с видом от первого лица. Игрок, сидящий в кабине корабля, должен отстреливать вражеские суда, визуально напоминающие буквы «П». Собственно, игрой это является в нашем мире, а в виртуальном – основной способ ведения боев. Впрочем, игровые тренировки в таком формате тоже проводятся.

ния и кино MAGI и специализировалась. И как только Стивен посмотрел рекламный ролик, все сразу же встало на свои места. Фильм о компьютерных играх, понял Лисбергер, должен делаться с помощью компьютерных же эффектов. Это сейчас нам кажется, что ничего необычного в идее этой нет, но 30 лет назад подобный замысел воспринимался как совершеннейшее безумие. Компьютерные эффекты, несмотря на свой солидный потенциал, использовались исключительно как подручный инструментарий, а в видеоигры играли только дети. И на первый взгляд (да и на второй, откровенно говоря, тоже) плод подобного союза просто обречен был стать финансовой катастрофой.

Лисбергер отдавал себе отчет в том, что вероятность внезапного появления щедрого инвестора, жаждущего вложить серьезные деньги в его авантурный проект, близка к нулю. Посему снимать фильм он планировал на свои собственные деньги и на деньги друзей и родственников. Ничего удивительного в этой смете не было – в 70-х годах многие независимые студии начинали подобным образом. Однако Лисбергер не мог не знать, что большинство из этих студий помирали, так и не дожив до выпуска первого фильма, и оставляли своих создателей с серьезными долгами, заложенным имуществом и обращенны-

ми в разозленных кредиторов друзьями. Стивен отлично понимал, чем он рискует, и все-таки от идеи своей не отказался. В 1977-м году он вместе со своим приятелем и деловым партнером Дональдом Кушнером создают анимационную студию и начинают разрабатывать концепт будущего фильма.

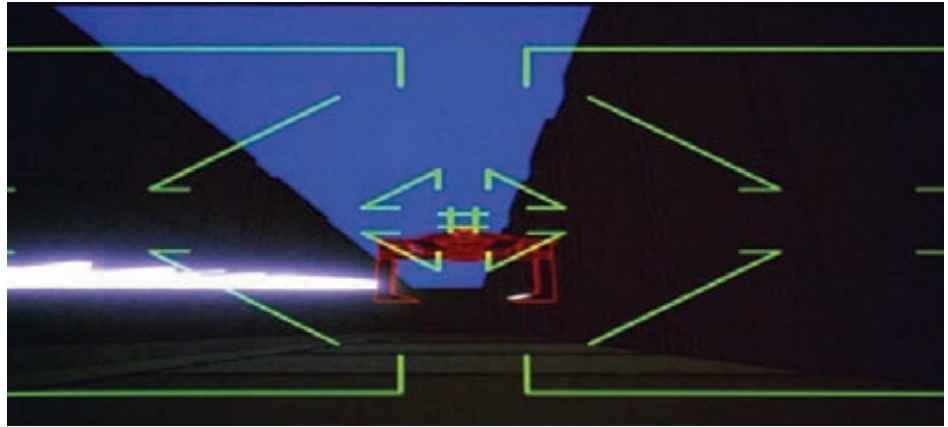
Согласно первоначальным планам, картина должна была представлять собой мультипликационный фильм с «живыми» вставками. И все это, разумеется, должно было быть щедро приправлено CGI. Лисбергер рассчитывал, что задумка найдет отклик у крупных компьютерных компаний, и принял-ся посещать все известные ему фирмы,

предлагая технологическое и финансовое партнерство. К его великому разочарованию, ни одна из компаний интереса к проекту не проявила. Лисбергер совсем уж было отчаялся, когда представитель одной из фирм, Information International, Inc. (занимавшейся, между прочим, созданием компьютерных эффектов для упоминавшихся ранее «Мира дикого Запада» и «Мира будущего»),

Внизу: Лисбергер всеми силами добивался того, чтобы на съемочной площадке царил «геймерский дух». С этой целью в павильонах устанавливались многочисленные игровые автоматы, чтобы любой участник съемочной группы мог проникнуться аркадной атмосферой. Большинство актеров не проявляли к ним особого интереса, однако Джефф Бриджес (исполнитель роли Флинна) торчал за ними буквально сутки напролет. Он установил массу рекордов, считался однозначно лучшим игроком среди актеров и съемочной группы и порой заигрывался настолько, что опаздывал к началу съемок.



Справа: Игра «Космические параноики» (Space Paranoids), в которую играет Флинн, и на основе которой и строится большая часть виртуального мира «Трона». «Дисней» очень хотел выпустить к релизу фильма такую же точно игру в виде аркадного автомата, однако, как оказалось, технологии тех лет не позволяли сделать ничего подобного. Поклонникам пришлось ждать долгие годы, прежде, чем энтузиасты самостоятельно воссоздали «Параноиков».



неожиданно высказал заинтересованность в этой авантюре.

К тому моменту Лисбергер уже успел потратить на фильм 300 тысяч долларов и наскрести по сусекам еще примерно 4 с половиной миллиона. Одним из источников средств, кстати говоря, были займы под ожидаемую прибыль с проката мультипликационного фильма «Золотая олимпиада» (Animalympics), снятого еще до того, как Лисбергер и Кушнер взяли за новый фильм. К тому моменту уже стало ясно, что для задуманного Лисбергером грандиозного проекта этих денег было недостаточно. И тогда, вооружившись готовым сценарием, полной раскадровкой и тестовыми роликами (созданными с помощью Information International, Inc. и демонстрировавшими спецэффекты будущей картины), Стивен Лисбергер отправился с челобитной в крупнейшие американские кинокомпании: «Уорнер Бразерс», «Мэтро Голдвин Маер» и «Коламбию Пикчез». И тут Лисбергера ждало первое серьезное разочарование: все три студии-титана поочередно ответили ему отказом. Земля ходуном заходила под ногами нашего героя: для того, чтобы воплотить в жизнь все то, что было задумано, требовались большие деньги, инвестировать которые могла лишь богатая и влиятельная кинокомпания, однако все основные рыночные игроки проект отфутболили. На какое-то время показалось, что это конец, однако совершенно неожиданно в дело вмешался еще один титан, на чье внимание изначально даже надеяться было глупо.

ТРОНная речь

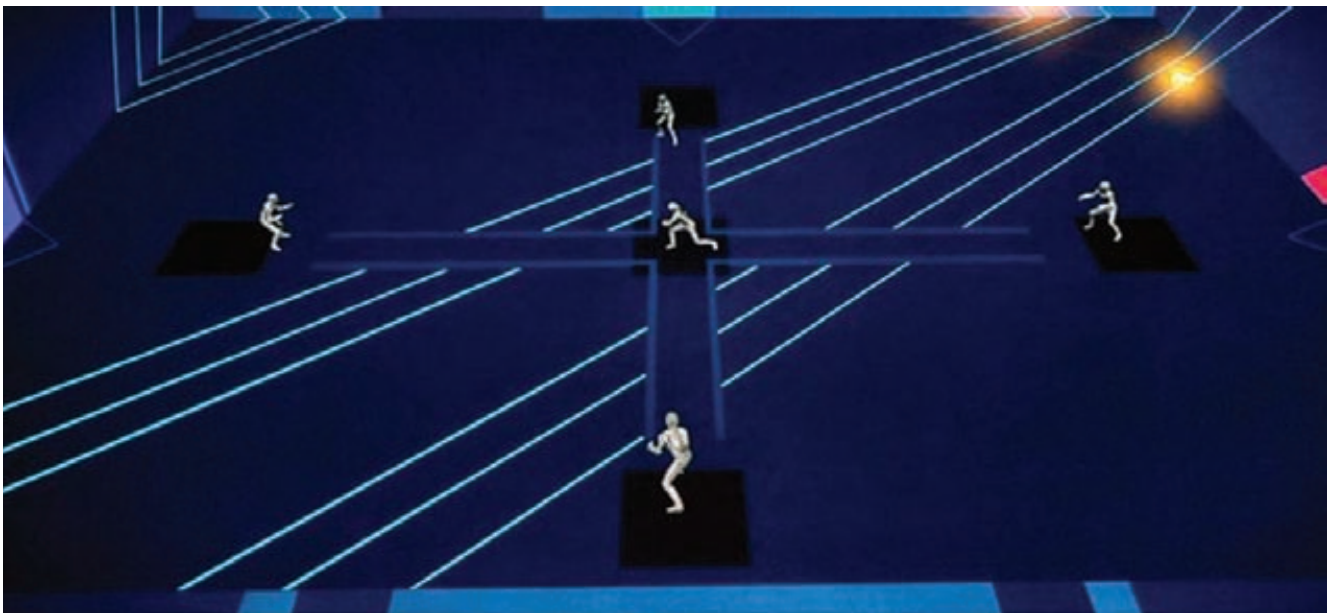
В 70-х годах «Уолт Дисней» в рамках взятого ранее курса активно снимал семей-

ИТАК, «УОЛТ ДИСНЕЙ» ПРИНЯЛСЯ ИСКАТЬ МАСШТАБНЫЙ, ЗРЕЛИЩНЫЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ПРОЕКТ.

ные фильмы. Ни один из них не пользовался особым успехом, однако из-за производственной инерции и творческого застоя (начавшегося после смерти самого Уолта Диснея) сменить профиль деятельности никак не получалось. И если департаменты, отвечающие за анимационные картины, более-менее справлялись со своими задачами, то кинематографические отделы из года в год продолжали ухудшать финансовые показатели. Лишь к концу 70-х неповоротливая машина кое-как задвигалась: недавний сумасшедший успех «Звездных войн» побудил совет директоров пересмотреть свою семейную доктрину и попытать шансы в других кинематографических жанрах. В 79-м году «Дисней» выпустил на киноэкраны фантастический фильм «Черная дыра», в котором несколько сцен были созданы при помощи компьютерной обработки. Картина двукратно окупилась своим немалым бюджетом и собрала ворох неплохих отзывов от критиков и обозревателей. И вот тогда-то даже самые упертые студийные консерваторы разобрались, чего же действительно хочется зрителю, за что он готов платить деньги и какого курса следует придерживаться компании.

Итак, «Уолт Дисней» принялся искать масштабный, зрелищный фантастический проект, который помог бы студии занять подобающее место среди производителей жанрового кинематографа. В это же самое время отфутболенный всеми крупными студиями Стивен Лисбергер искал компанию для съемок своего революционного фильма. В 80-м году они встретились и заинтересованно, хотя и настороженно, посмотрели друг на друга. Вопреки жанровым канонам, любовь завязалась не с первого взгляда. Лисбергер, хорошо представлявший, что такое работа с «Диснеем» и какие ограничения это накладывает на режиссуру, сценарий и общую свободу действий (несмотря на стремление жанрово расширить свой кинобизнес, «Дисней», разумеется, все равно оставался одной из самых ортодоксальных и консервативных американских киностудий), боялся, что его детище превратится из разудалого визуального пиршества в скучный семейный фильм. Директорат «Диснея», в свою очередь, опасался инвестировать огромные деньги в откровенно венчурный проект. Однако, по счастью, стремление одного найти финансирование, а других — совершить качественный ры-

Внизу: Дуэль на световых дисках.



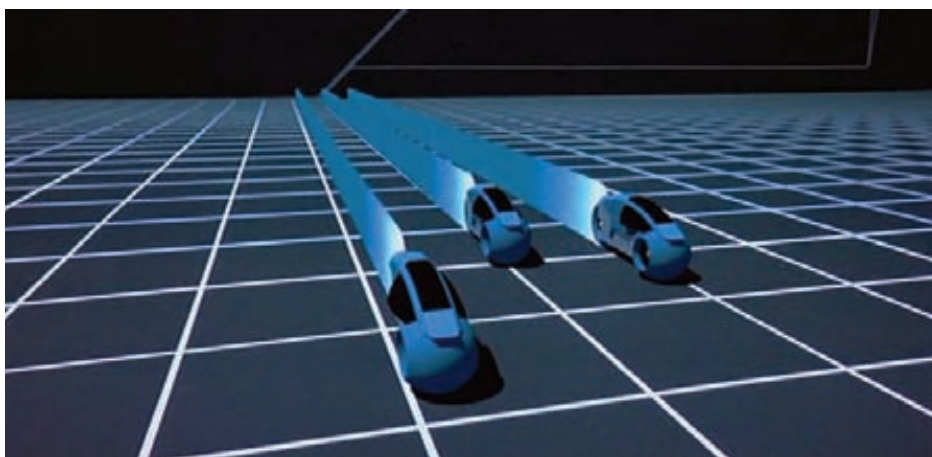
Тронный фрик

Джей Мэйнард, обычный американский программист и системный администратор, прославился на весь мир, когда собственноручно изготовил для одного из конвентов почитателей научной фантастики костюм персонажа виртуального мира «Трона». Джей охотно делился своими собственными фотографиями в этом костюме, принимал участие в различных телепередачах и прочих мероприятиях, выкладывал подробные инструкции, как самому создать точно такой же. И все бы ничего (в костюмы любимых персонажей переодевается огромное количество людей), но из-за специфической внешности Джейа (у него очень неспортивная фигура, обогащенная пивным животиком, полное лицо и очки) он сделался объектом бесконечных насмешек со стороны интернет-общественности. Впрочем, сам Джей, кажется, на насмешников не обижается. Собственно, кроме чрезмерной любви к научной фантастике и стремления переодеваться вопреки фигуре в обтягивающие костюмы, он совершенно нормальный человек. Подробности быта Джейа и инструкцию по созданию костюма вы без труда найдете, если вбьете в любом из поисковиков запрос *Tron Guy*.



Вверху: Световой пинг-понг.

Внизу: Гонки на световых мотоциклах.



вок и расширить сферу влияния, переислило взаимное недоверие. Директорат поручил Лисбергеру снять тестовый ролик и повелел продемонстрировать в нем обещанные революционные компьютерные эффекты, дабы можно было оценить визуальный потенциал проекта. Так появился на свет тизер, в котором дискобол метал световой диск. Диснеевские боссы посмотрели, подумали и дали проекту добро. Так, собственно, и началась история фильма «Трон».

Первым делом был существенно переработан сценарий будущей картины. «Дисней», как и ожидалось, потребовал свести до минимума все вольности, способные смутить юного зрителя. Сценарная кастрация, впрочем, Лисбергера не шибко расстроила, взамен он получил одного из самых авторитетных дизайнеров тех лет – Жана «Мебиуса» Жиро (блестящего художника, обладателя многочисленных премий и наград, создателя облика Чужого из одноименного фильма Ридли Скотта). Жиро немедленно включился в работу и взвалил на себя все тяготы по созданию костюмов и общего внешнего облика виртуального пространства. Помимо Мебиуса «Дисней» привлёк к проекту огромное количество талантливых дизайнеров, художников, композиторов. Однако самые серьезные траты пришлось, как вы понимаете, на отдел специальных эффектов. К работе, помимо упоминавшейся ранее Information International, были привлечены еще три крупнейшие компьютерные компании, одна из них владела самым быстрым мейнфреймом из

существовавших на тот момент времени. Вся эта высокотехнологичная орда требовалась для того, чтоб сделать невиданную доселе вещь – совместить в кадре живых актеров, трехмерные компьютерные объекты и компьютерную же окружающую среду. Увы, даже ведущие эксперты, оснащенные по последнему слову техники, не смогли полностью справиться с этой задачей. То, что ныне по силам семилетнему ребенку, вооруженному простым редактором видео, в 1980 году привело в замешательство команду суперпрофессионалов: живые актеры и CGI оказались несовместимы. Пришлось решать задачу простейшим монтажным методом, вставляя между сделанными на компьютере сценами игровые фрагменты.

Для воссоздания облика виртуального мира применялась уникальная технология, впоследствии проклятая своими же изобретателями. Суть метода состояла вот в чем: на черно-белую пленку на абсолютно черных фонах снимались «живые» сцены, далее отснятый материал распечатывали на крупноформатной пленке, после чего осуществлялась ручная фотографическая и ротоскопическая обработка. Данная процедура, как вы понимаете, требовала огромного количества пленки и чудовищных трудозатрат. И, несмотря на впечатляющий результат (светящиеся костюмы персонажей, анимация задников, прочие электрические и световые эффекты – все это было сделано с помощью описанной выше технологии и выглядело для своего времени необычайно круто),

впоследствии эта метода более никогда не применялась.

«Дисней» щедро вливал в проект денежные средства (бюджет «Трона» составил по разным оценкам от 17 до 20 миллионов долларов; эта сумма сопоставима со стоимостью производства фильма «Империя наносит ответный удар» и вдвое превышает бюджеты «Чужого» Ридли Скотта и «Инопланетянина» Спилберга), рассчитывая, разумеется, получить соответствующую финансовую отдачу. Ожидаемая прибыль от проката фильма и продажи сопутствующих товаров (включая специально заказанную у компании Midway аркаду и видеоигры для домашних консолей), составляла 400 миллионов долларов. И это еще были самые скромные оценки, отдельные аналитики прогнозировали взятие пятисотмиллионной отметки. Однако студию ждало разочарование. «Трон» без особых проблем окупил вложенные в него средства, более того, даже принес неплохую прибыль (сборы в одних только США составили 33 миллиона долларов), однако это и близко не соответствовало уровню ожиданий (упоминавшиеся выше фильмы «Империя наносит ответный удар» и «Инопланетянин», например, принесли 210 и 435 миллионов долларов соответственно). В чем же заклю-

**ТРЕБОВАЛОСЬ СОВМЕСТИТЬ
В КАДРЕ ЖИВЫХ АКТЕРОВ И ТРЕХМЕРНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ОБЪЕКТЫ.**

чалась ошибка «Диснея» и Лисбергера? Почему потенциально сверхкассовый проект занял в итоговом чарте место лишь в третьем десятке, уступив по сборам не только хитам, но и, например, третьей части (!) «Пятницы 13-е»? Пожалуй, имеет смысл попробовать докопаться до истины.

Недобор

Одной из основных причин провала «Трона» называют его сценарий. Сейчас мы вам его вкратце перескажем, а дальше постараемся понять, почему именно его зачастую записывают в главные виновники недобора. Итак, в центре повествования – гениальный программист Кевин Флинн (Джефф Бриджес). Он постоянно зависает в зале аркадных автоматов и страдает. Причина страданий заключается в том, что его бывший коллега Диллинджер украл у Флинна все изобретенные им новаторские компьютерные игры и с их помощью вознесся на недостижимые высоты служебной иерархии. Флинн пытается прорваться сквозь навороченную защиту корпоративного мейнфрейма, дабы отыскать доказательства жульничества со стороны Диллинджера, однако терпит поражение: выращенный из обычной шахматной программы искусственный интеллект (Программа Мастер Контроля, ПМК), стоящий на защите системы, без труда пресекает вторжение. Флинн, разумеется, не оставляет идею восстановления поправленной справедливости и предпринимает еще одну попытку, которая заканчивается трагедией – в результате козней ПМК бедолага Флинн подвергается оцифровке и запускается в виртуальные недра корпоративной системы. Там наш герой встречается с программами, которые страдают от тоталитарного режима Программы Мастер Контроля. Странники ПМК окрашены в красные цвета, верят исключительно своему владыке и ведут себя как последние мерзавцы. Обычные же программы верят в Пользователя и в необходимость службы во благо общества, они окрашены в голубые цвета и подвергаются гонениям со сто-

СЦЕНАРИЙ, БОГАТО СДОБРЕННЫЙ КОМПЬЮТЕРНЫМ АНТУРАЖЕМ, ОКАЗАЛСЯ ДЛЯ МНОГИХ ЗРИТЕЛЕЙ ЧЕРЕСЧУР ЭКЗОТИЧНЫМ.

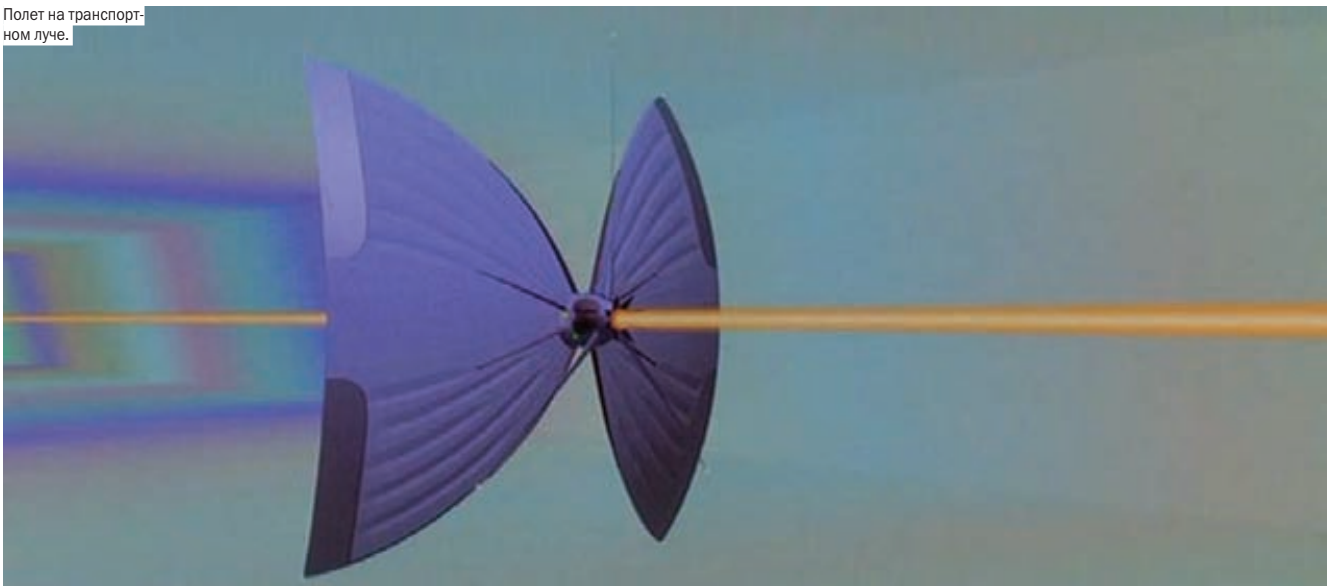
роны «красных». Кевина Флинна наряду с другими жертвами режима заставляют участвовать в гладиаторских боях, представляющих собой последовательность из придуманных самим же Флинном видеоигр. Последовательно побеждая во всех состязаниях, наш герой знакомится с Троном, программой, созданной специально для противостояния ПМК. Совместными усилиями им удается сбежать, а затем и устроить глобальную революцию. Диктатор повержен, в виртуальном мире воцаряются покой и справедливость, а сам Флинн возвращается в реальный мир, где без проблем доказывает, что Диллинджер – вор и мошенник. В итоге все негодяи, реальные и виртуальные, оказываются посрамлены, а Кевин Флинн становится исполнительным директором родной корпорации.

В кратком пересказе сюжет выглядит простым и понятным, однако на экране своем воплощении он несколько хаотичен. Порой непросто сообразить, что герои пытаются сделать, и какую они преследуют цель. Очевидно и то, что сценарий правился на колёнке, прямо в процессе съемок. Отдельные заявленные сюжетные ходы буквально растворяются в виртуальном повествовании и исчезают бесследно. Впрочем, причину финансовых неудач «Трона» искать следует не здесь. Все дело в том, что сам сценарий, богато одобренный компьютерным антуражем, оказался для многих из зрителей чересчур экзотичным. Судите сами: на дворе 1982 год, персональный компьютер большинство из них и в глаза не видало, до выхода «Нейроманта» Уильяма Гибсона остается еще два с лишним года, до начала массовой компьютеризации – и того больше, компьютерная грамотность пока еще удел законченных гиков. А теперь представьте, какой шок у неподготовленного зрителя вызвали все эти киберпространства, процес-

соры, виртуализации и прочие компьютерные штуковины. Собственно, далеко за примером ходить не нужно – в русском дубляже, подготовленном творческим объединением «Голос» в 1996-м году, почти вся компьютерная и околокомпьютерная терминология была переведена наугад, неизвестная лексика заменялась (в ущерб повествовательной логике) понятными автору переводными терминами, из-за чего отдельные реплики превратились в бессвязный набор слов. И это-то через 14 лет после выхода фильма! Несложно представить, как непросто было во всем этом разобраться пришедшим в 1982 году в кинотеатры зрителям.

«Трон» чуть-чуть опередил время. Если бы он вышел на экраны уже после того, как зажглась звезда киберпанка, а компьютеры из загадочных железяк обратились в объект массового поклонения, прокатные результаты, полагаю, были бы совсем другими. Однако ж, следует отметить, что не одни только трудности зрительского восприятия помешали фильму Лисбергера занять заслуженное место на финансовом Олимпе. Беда еще была в том, что дистрибуторы ухитрились выпустить фильм в прокат практически параллельно с кассовым монстром, перемоловшим в порошок вообще всех жанровых конкурентов – фильмом «Инопланетянин». «Трон» попал в прокат 11 июля 1982 года, почти через месяц после релиза фильма Спилберга, однако так получилось, что как раз к этому времени публика раскушала фильм про добродушного коричневого пришельца. Народ валом шел на «Инопланетянина», а «Трону» доставались лишь зрительские остатки. И даже за эти остатки приходилось сражаться с жанрово близким «Стар Треком 2», который отправился покорять прокаты летом того же года. Кто знает, сколько бы собрал «Трон», если бы его с двух сторон не поджимали столь сильные конкуренты...

Полет на транспортном луче.





Вверху: Тронный фрик Джей Мэйнард.

Историю, конечно, нам не переписать, посему остается лишь приводить горькие факты: даже ряд положительных рецензий в ведущих изданиях страны не помогли «Трону» прыгнуть выше головы. Скромные сборы картины на некоторое время отбили у «Диснея» желание экспериментировать с фантастическим жанром, приглушили пламя растущего у киноманов энтузиазма относительно широкого использования компьютерных спецэффектов, поломали карьеру Лисбергера и... помогли ускорить темпы развития видеоигр.

Наследие

Чуть ранее мы упоминали, что помимо непосредственной разработки фильма, Дисней инвестировал средства и в создание аркадной игры по мотивам «Трона». И к немалому удивлению инвесторов, игра в финансовом плане оказалась многократно более успешной, нежели фильм. Выпущенная компанией Midway в 1982 году аркада Tron должна была, согласно планам «Диснея», способствовать повышению интереса к фильму, заодно и удовлетворять закономерное желание зрителей самим побыть в шкуре главных его персонажей. На деле же получилось, что игра заинтересовала пользователей не в пример сильнее, нежели кинематографический первоисточник.

Автомат был установлен в аркадных залах в мае 1982-го (то есть за два месяца до выхода фильма), после чего стартовала его массивная рекламная поддержка. Около миллиона долларов (сумасшедшие по тем временам средства) были потрачены на радиорекламу игры, в конце мая был организован национальный турнир по Tron, участие в котором приняло свыше миллиона аме-

риканцев. В Диснейленде были открыты несколько аттракционов, базирующихся на сюжете «Трона». Чем ближе был день релиза фильма, тем агрессивнее становилась раскрутка аркады. В силу уникальности связки «фильм о видеоиграх» и «видеоигра по фильму», аналитики не имели возможности оперировать реальными данными и были вынуждены прогнозировать. И, согласно их прогнозам, популярность аркады должна была целиком и полностью «перетечь» на грядущий фильм. Ну а как оно вышло на самом деле, мы уже знаем.

Провал «Трона» (провал, повторимся, относительно ожидаемых доходов, в обычных условиях фильм, двукратно покрывший затраченные на него средства, считался бы вполне успешным) никоим образом не повлиял на успех игры. Она, наряду с Ms. Pac-Man, помогла компании Midway увеличить удельный вес в обороте рынка аркадных видеоигр до чудовищных 50% (против 35% в 1981-м), получила ряд престижных премий и стала одной из лучших игр 1982 года. Заслуга в этом принадлежит, разумеется, не только агрессивной рекламной кампании, но и высочайшему качественному уровню автомата. Tron представлял собой совокупность из 4-х связанных между собой мини-игр (повторяющихся игры, в которых Флинн и Трон участвовали в фильме), последовательное прохождение которых в рамках одного уровня сложности позволяло перейти на уровень выше. Мини-игры были следующими: гонки на световых мотоциклах, битва на танках, вторжение в башню Ввода-Вывода (эту мини-игру создатели придумали почти с нуля, в фильме она упоминалась лишь по касательной) и дуэль с ПМК. Изначально планировалось, что мини-игр будет 6, однако в процессе разработки автомата оказалось, что «железо» не потянет и придется либо отказаться от части задумок и значительно упростить все мини-игры, либо уменьшить их количество. Решение было принято в пользу второго варианта. Однако ж, задумка не канула в вечность: после сенсационного успеха

оригинальной аркады, было принято решение сделать из одной из задуманных мини-игр – дуэли на световых дисках – самостоятельную игру. Произошло это в 1983 году, том самом, когда началась Большая Игровая Депрессия, вылившаяся в полумиллиардный долг «Атари», смерть под колесами грузовиков миллионов нераспроданных картриджей и закрытие сотен аркадных залов. Специалисты Midway потратили 16 недель (!) на тестирование и доведение до ума игры Discs of Tron, ибо в тот сложный для видеоигр период только лучшие из лучших аркад могли рассчитывать на внимание владельцев залов игровых автоматов. Кроме того, маркетологи рискнули пойти на хитрый (хотя и опасный шаг), представив новую игру как альтернативу набравшим популярность аркадам с предварительно записанной на лазерный диск анимацией (Dragon's Lair и его многочисленные последователи). Трюк сработал – многие консервативные владельцы аркадных залов, испугались инвестировать в дорогое новомодное изобретение и предпочли вложиться в более дешевую и куда как более традиционную игру Discs of Tron.

В рамках маркетингового артобстрела «Дисней», помимо аркадной игры, заказал еще и несколько консольных. В 1982-м компания Mattel Electronics выпустила для приставки Intellivision игры Tron: Deadly Discs, Tron: Maze-A-Tron и Tron: Solar Sailer. В первой игрок управляет Троном, бегающим с диском по игровой матрице и уничтожающим многочисленных врагов. Во второй игрок влезал в шкуру Флинна, вынужденного скитаться по виртуальным лабиринтам в поисках ПМК. В третьей игрок вновь становился Флинном и должен был, скитаясь по расчерченной в виде решетки плоскости сражаться с виртуальными пауками и танками. Кроме того, Mattel Electronics во все том же 1982 году выпустила для Atari 2600 платформер Adventures of Tron.

Во второй половине 80-х и в 90-е о «Троне» вспоминали нечасто. За это время успел зацвести и отцвести киберпанк, компьютеры прочно вошли в обыденную жизнь и полностью утратили флер экзотичности, высокотехнологичные приборы поселились на самых обычных кухнях самых обычных домохозяек, графические и видеоредакторы освоили даже дети, а спецэффекты

**ИГРА В ФИНАНСОВОМ ПЛАНЕ
ОКАЗАЛАСЬ МНОГОКРАТНО БОЛЕЕ
УСПЕШНОЙ, НЕЖЕЛИ ФИЛЬМ.**



достигли уровня небывалой реалистичности. Казалось бы, недооцененному в свое время «Трону» и в новом мире можно было рассчитывать лишь на роль экспоната в музее древностей. Вот только совершенно неожиданно в начале «нулевых» «Трон» волной ностальгии вышвырнуло на берег современности. Фильм неоднократно переиздавался на различных носителях, неожиданно хорошими оказались продажи прошедшей цифровой восстановление версии «Трона». Зрители с немалым интересом изучали вырезанные из оригинальной версии картины эпизоды (например, дикий любовную сцену между Троном и его виртуальной подружкой), различные бонусы и дополнительные материалы и вообще вызывали невиданный доселе интерес к судьбе Флинна и его боевых товарищей.

Весь этот нежданный интерес привел к тому, что в 2003 году компания Buena Vista Interactive выпустила разработанный студией Monolith Productions экшн от первого лица Tron 2.0. Эта 2.0 в название проникла неслучайно и не ради каких-то маркетинговых красот, на самом деле игра являлась прямым сиквелом фильма «Трон». Главный ее герой – Джет Брэдли – сын Алана Брэдли, героя оригинального фильма и изобретателя программы «Трон». Алан, повторив судьбу Флинна, оказался заброшен в виртуальное пространство, где ему предстояло схлестнуться в неравном бою с гнусным оцифрованным боссом некой могущественной корпорации, жаждущей поработить человечество. По ходу сюжета обнаружилось, что история вовсе не такая однозначная, как казалось на первый взгляд, и не все записные злодеи на самом деле являлись таковыми. Tron 2.0 хорош не только сильным сюжетом, нетривиально развивающим кинематографический первоисточник, но и техническим исполнением, увлекательным геймплеем, стильным антуражем и изящным юмором. Игра неслучайно получила массу положительных отзывов в профильной прессе: Tron 2.0 вполне может служить образцом того, как можно некинематографическими средствами реанимировать подзабытый фильм. В 2005 году, кстати говоря, вышла мини-серия (6 выпусков) комиксов Tron: The Ghost in the Machine, продолжающая сюжет игры и повествующая о дальнейших приключениях младшего Брэдли.

Ренессанс «Трона» повлек за собой разрастание многочисленных слухов о полноценном киношном сиквеле или ремейке. Захлестнувшая в «нулевые» волна воскрешений и переосмыслений легендарных киноциклов дошла и до картины Лисбергера. Авторитетные новостные издания на полном серьезе уверяли читателей, что со дня на день о своих намерениях взяться за производство ремейка заявит студия Pixar (создатели «Истории игрушек», «Корпорации монстров», «ВАЛЛ-И» и ряда других прекрасных анимационных фильмов). Земля продолжала полниться слухами до тех пор, пока на фестивале Comic-Con в



Сан-Диего (одна из крупнейших выставок, проводимых специально для поклонников научной фантастики, видеоигр, комиксов и сопряженных с ними культурных сфер) в 2008 году представители «Диснея» не показали тизер будущего фильма, в котором продемонстрировали обновленную гонку на световых мотоциклах и изрядно постаревшего Кевина Флинна (вновь в исполнении Джеффа Бриджеса).

Именно тогда все разговоры прекратились и стало ясно, что «Дисней» всерьез взялся за дело. Отныне интрига для поклонников «Трона» состояла лишь в том, какой же будет сюжет у грядущей картины, как она будет связана с оригиналом, сколько денег будет инвестировано в производство и когда же, наконец, фильм выйдет на большие экраны. К настоящему времени уже есть ответы на все эти вопросы.

Итак, новый фильм будет называться «Трон: Наследие» (TRON: Legacy) и это прямой сиквел фильма 1982 года. Снимает картину дебютант Джозеф Косински, а Стивен Лисбергер выступает в качестве

продюсера (держим за него пальцы и надеемся, что фильм окажется успешным и поможет Стивену вернуться в высшую кинолигу). Сюжет «Наследия» строится вокруг истории поиска Сэмом Флинном (это сын Кевина Флинна) своего пропавшего отца. Фильм полностью снят в 3D, и президент «Диснея» обещает зрителям настоящее трехмерное пиршество. Бюджет картины предварительно оценивается в весьма солидные 170 миллионов долларов, и то, на что они были потрачены, мы увидим во второй половине декабря текущего года. Кроме того, в начале декабря выйдет (на всех консолях последнего поколения и на PC) игра Tron: Evolution, в которой будут описываться события, произошедшие во временной интервал между первым и вторым фильмами. Подробнее о ней вы можете узнать из нашего четырехполосного материала в предыдущем номере. Вкратце: она вполне может продолжить череду на удивление хороших игр цикла Tron.

Возможно, когда вы читаете эти строки, фильм уже успел выйти в прокат, и вы знаете, оказался ли он хорош или плох. Нам же остается только надеяться и верить.

А если с фильмом и случится что-то не то – положение, как и в прошлый раз, спасет игра. **СИ**

Визу: Специально для британских поклонников «Трона» компания Adidas в 2006-м году выпустила тематические кроссовки.



Titsbuster

Ажурное счастье



Бен Хорни

ДРУГИЕ ИГРЫ

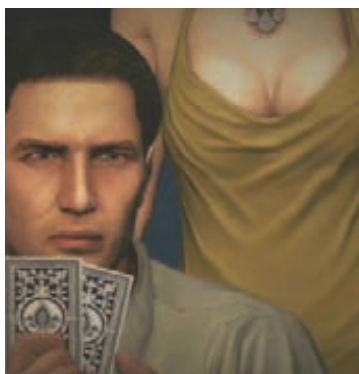
Какой все-таки замечательный человек – Сэт Грэм-Смит! Он мало того, что доказал причастность Авраама Линкольна к вампироборческой деятельности, так еще и углядел ряд интересных особенностей творчества Джейн Остин, известной английской писательницы и провозвестнице реализма. Так, например, он решил, что Джейн Остин – тупая, отвратительная, неживая неприличность. Вероятно, это стало следствием продолжительных размышлений о том, что дало миру и литературе творчество этой высокомерной выскочки. Заключение: дама в смешном головном уборе есть не что иное, как зомби, и она пожирает мозги читателей, отравляя их организм предложениями сомнительной интеллектуальной ценности. Как поступил Сэт Грэм-Смит? Очень просто! Он написал опровержение ее, пожалуй, одного из самых известных произведений и назвал его очень просто – «Гордость и предубеждение и зомби». На обложке российского издания – сама Джейн Остин. В виде зомби.

Dead Rising 2 (Xbox 360, PS3, PC)

Подоходящая идея для Сарсом: пусть Кейдзи Инафунэ представит Фрэнка Веста или Чака Грина в Англии, году этак в 1811, где внезапно один фамильный особняк окружает армия зомби, и так их много, что остается только одно спасение – королевский полк, который прибудет лишь через три дня. Пока солдаты пешком пытаются добраться до окруженной неприличностями локации, главный герой этой истории (ладно, придумаем за Сарсом имя протагонисту... Фицвильям Дарси!) спасает выживших, отводит их в подвал, потом борется с психопатами и в конечном итоге... Ну, концовку раскрывать пока рано. Но смысл ясен: геймплей Dead Rising приживется везде. Потому что ничего лучшего, кажется, и придумать невозможно.

Dead Rising 2, например, это идеальная история на тему «А что было бы, если бы зомби пожрали всех людей в Вегасе». Проблема только одна: поскольку речь идет об игре от Сарсом, то ходящие трупы здесь играют лишь одну из ключевых ролей. А самое важное – это, конечно, женщины, которых надо спасать.

У женщин в Dead Rising 2 сложные взаимоотношения. Они вечно норовят друг друга нагнуть, погладить, приласкать, застрелить, зарубить катаной, спойти, взорвать. Одна отрада – Ребекка. В какую бы передрыгу ни угодила журналистка, смотреть на нее все равно одно удовольствие. Не бойся, азиатская красавица! Чак Грин не даст тебя в обиду!



Вверху: Изначально в Fortune City должны были быть красивые женщины с большой грудью, карты, выпивка, миллион развлечений и удача. Но когда пришли зомби, осталась только выпивка и пьяные цыпочки.

Кстати, если интересно, какие трусы носит Ребекка, чудесная камера в PC-версии может помочь разглядеть.



«Отвали от моей женщины, нигер! Йоукамон, слезай, кому говорят! Люди добрые, помогите, этот нигер сожрал мою женщину и теперь хочет напасть на меня!»



Во все глаза

Короткой нежной строкой

Предлагаем вашему вниманию самые интересные моменты из Dead Rising 2. На тот случай, если вы вдруг решите, что это игра про уродов, а не про красоту.

Близняшки опасные! Они могут пова-
лить на землю и наступить каблуком на
самое ценное! А еще они озабочены, ну,
получением прибыли. И если присмо-
треться (да глаз бы от них не отводить),
то можно разглядеть некоторые волну-
ющие подробности. Вот особенно у той,
что слева. Пониже плеч.



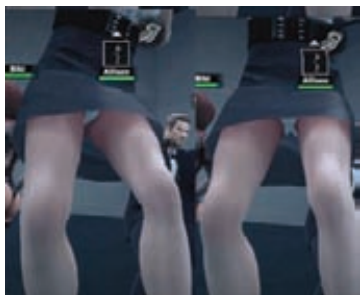
К сожалению, официальные скриншо-
ты, которые распространяет Сарсом, не
содержат интересующую читателей ин-
формацию. Хотя близняшки все рав-
но хороши.



Какой канадцы видят Европу? Нууу...
В трусах.



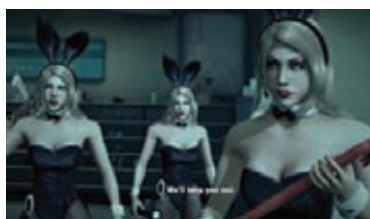
Кстати, вроде бы, только Европа носит
красивое белье. Все остальные дамы
предпочитают простенькое, беленькое.



По всему комплексу
Fortune City развешаны
плакаты Playboy. Это вер-
ный шаг, Сарсом! Мы со-
брали их все, чтобы дать
вам возможность прочув-
ствовать всю притягатель-
ность Dead Rising 2!



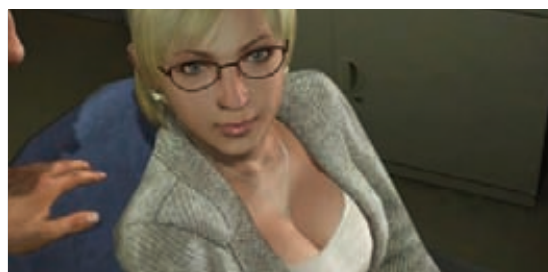
Внизу: Отряд банни-гел к про-
тивостоянию зомби готов! Тить...
То есть, уши в бой!



DR2, Case 0 и Case West делали канадцы, хотя действия разворачиваются в США. Канад-
цы – люди странные (см. South Park), но вот в красивых женщинах они толк знают. Поэто-
му каждая вторая девушка в DR2 – модель. Не иначе!



Небольшой экскурс в историю
сериала из двух с половиной
выпусков: красавицы с превос-
ходной фронтальной анимацией
были в DR и раньше, но запо-
нилась только одна – Джесси.
СПОЙЛЕР: Джесси стала зом-
би, поэтому никаких романти-
ческих чувств с ней не может
быть связано.



События

Техника, гаджеты, Интернет, игры и другие полезные штуки



Николай
Арсеньев

Оригинальная клавиша от SteelSeries

SteelSeries Shift с поддержкой сменных блоков



SteelSeries в презентации не нуждается, ее продукты хороши, особенно клавиатуры. Вот и сегодня мы имеем честь представить вам отличную модель с поддержкой сменных блоков - SteelSeries Shift.

Еще в 2008 году SteelSeries приобрела компанию Ideazon, которая запомнилась нам линейкой клавиатур Zboard с поддержкой сменных блоков клавиш. Спустя пару лет SteelSeries решила развить идею, с чистого листа разработать и представить новаторскую Shift. Основная раскладка классическая, слева есть мультимедийные клавиши, сверху расположены дополнительные кнопки, есть даже опция записи макросов на лету. В наличии дополнительные ключи Bar и Pad Lock, которые позволяют расширить функциональность. Вообще, каждую клавишу можно программировать. Самое же любопытное заключается в том, что для разных групп клавиш необходима разная сила нажатия, например, для букв и некоторых других достаточно 60 грамм, для пробела, цифрового блока уже 70 грамм, ну а для мультимедийных - все 85 грамм. Приятное дополнение это разъемы под микрофон и наушники, а также пара портов USB 2.0.

Хорошая новость заключается в том, что новинка совместима со сменными блоками, которые были выпущены для SteelSeries Zboard, например, Aion, World of Warcraft: Wrath of the Lich King и StarCraft II: Wings of Liberty.

Стоимость SteelSeries Shift составляет \$90 и включает Shift Base, дополнительные блоки обойдутся в \$25.

Naga такая и сякая

Свет увидела беспроводная Razer Naga

Мышь Razer Naga получилась необычной и весьма интересной. Продукт нишевый, но вышел весьма популярным, настолько, что компания решила выпустить беспроводную версию и заодно пару спец изданий проводной версии.

И так, беспроводная версия мыши получила название Naga Epic, как и прежде в ней есть 17 программируемых кнопок, 12 из которых расположены сбоку под большим пальцем. Комплект поставки включает три сменных боковых панели на любой вкус и крепл. Оригинальная подсветка настраиваемая и можно выбирать любой из 16 миллионов цветов. Еще более удивительная опция, это возможность работать как без проводов, так и с проводом (через USB)! Софт поддерживает возможность программирования каждой кнопки мыши и запись профилей. В основе Naga Epic лежит сенсор с лазерной подсветкой Razer Precision 3.5G с чувствительностью 5600 dpi. Аккумулятора хватает на 12 часов максимально активного использования, впрочем, при обычном использовании его хватает аж на 72 часа. Обойдется новинка в \$130.

Если беспроводная опция не радует, Razer выпустила специальное издание обычной проводной Naga - Maelstrom Special Edition и Molten Special Edition. Ну и стоимость ее существенно ниже, всего \$80.



Все цвета радуги

Нарядные наушники от Audio-Technica

Специально для ценителей хорошего звука и любителей всего яркого и оригинального компания Audio-Technica выпустила вставные наушники ATH-CKL200.

Выглядят ушки оригинально, ATH-CKL200 - универсальная модель с пассивной шумоизоляцией. Предлагается модель в разнообразных цветовых оформлениях, в России же будут представлены восемь вариантов из четырнадцати. Комплект поставки включает четыре пары сменных амбушюр.

Диапазон воспроизводимых частот - 20-20000 Гц, входная мощность 40 мВт, а чувствительность и сопротивление - 100 дБ/мВт и 16 Ом, соответственно. Весит ATH-CKL200 всего 3 грамма, длина шнура составляет 1,2 м.

Монитор с изюминкой

Новинка от LG сделает картинку лучше

LG представила пару мониторов с одной любопытной функцией, которая зовется SUPER+Resolution.

Линейку мониторов E50 объединяет дизайн, LED-подсветка, TN-матрица, киношное разрешение 1920x1080 и уровень динамической контрастности 5000000:1. Отдельная тема это фирменный набор технологий Smart+, которая включает Auto Bright, Dual Web, Cinema Mode и Original Ratio. Первая подбирает оптимальный уровень яркости в зависимости от уровня освещенности помещения, вторая делит экран на две части для оптимизации рабочего пространства, третья позволяет выделять ролик и затемнить остальную часть экрана, ну а суть последней вполне ожидаема и обеспечивает корректное отображение картинки, даже если она отлична от формата 16:9. Для подключения устройств доступны D-Sub, DVI и HDMI, чего более, чем достаточно для любого современного пользователя. E2250VR и E2350VR различаются лишь диагональю, которая составляет в первом случае 22,5 дюйма, а во втором - 23.

Теперь о самом интересном, технологии SUPER+ Resolution. По заявлению производителя она позволяет улучшить качество изображения после масштабирования, устраняя размытость и неровности контуров - все то, что обычно возникает при увеличении изображения. SUPER+ Resolution не только устраняет нечеткость, но и уменьшает помехи и смягчает излишнюю резкость. Эта фишка пригодится не только при просмотре видео, но и при подключении приставок, например, Sony PSP и NINTENDO DS.

Рекомендованная цена E2250VR, E2350VR – 8200 и 8600 руб.



В помощь студенту

У Ritmix появился новый диктофон

Ritmix RR-850 - компактный цифровой диктофон с встроенной памятью объемом 4 Гбайт. Может показаться маловато, однако этой емкости хватит для записи до 260 часов аудио! RR-850 любопытен тем, что в нем реализовано голосовое управление, что должно упростить процесс работы с ним. Для хранения файлов предусмотрено пять папок, в которые можно сортировать записи. Сделанные записи можно сразу же прослушать, спасибо встроенному динамику мощностью 300 мВт, есть возможность делить файлы, форматировать и все такое.

Диктофон умеет записывать в формате Linear PCM – несжатый формат, который гарантирует максимально качество звука (для справки: используется для записи звука для Audio CD). Сама звукозапись происходит в стерео режиме благодаря трем встроенным микрофонам, расположенных слева, справа и спереди устройства. При необходимости можно подключить внешний стерео микрофон. В диктофоне есть режим шумоподавления, который позволит без труда различить слова, записанные и в шумном зале. В наличии четыре режима аудиозаписи: PCM, SHQ, HQ и LP. Сами файлы можно записывать в форматах MP3 и WAV. Из полезных функций стоит отметить возможность замедленного воспроизведения, запись по таймеру, будильник и календарь.

И напоследок - Ritmix RR-850 уже поступил в продажу.

Печать со всех сторон

Беспроводное МФУ от Epson

Не часто мы пишем про подобные устройства, но всегда бывают исключения из правил... Как ни странно, но речь пойдет о продвинутом многофункциональном устройстве от Epson, именуемым не иначе, как Stylus SX525WD. Да-да, оно снабжено адаптером Wi-Fi и, более того, поддерживает автоматическую двустороннюю печать, т.е. вам не придется брать лист и переворачивать его вручную.

Epson Stylus SX525WD позиционируется производителем для требовательных пользователей и обещает обеспечить качественную и быструю печать, а заодно легкость в подключении. Смыслу аббревиатуры МФУ думаем, понятен многим, но мы не поленимся и расшифруем его – функции печати, сканирования и копирования, а также автоматической двусторонней печати, вот, что такое счастье.

Использование интерфейса Wi-Fi максимально упростит работу с устройством, в итоге с ним сможет работать вся семья! Наличие ЖК-экрана и кард-ридера лишь расширяют возможности нового МФУ.

Софтина с оригинальным названием Epson Easy Photo Print облегчит настройку контрастности и цветов отпечатков в принципе, ну и по ходу дела позволит устранить эффект «красных глаз». Также в комплект поставки входит «сладкая пилюля» для студентов под названием ABBYY FineReader. Если вдруг не знаете, она помогает сканировать книги и талмуды, автоматически распознавая текст. Звучит банально, но стоит один раз попробовать, как плагиат станет нормой жизни. Epson Stylus SX525WD обучили печатать фотографии не только на глянцевой, но и на матовой фотобумаге, документы, которые не уступают лазерным отпечаткам.





VA-панель скрестили с LED-подсветкой

BenQ представляет новые ЖК-мониторы

Знаток скажу, что нет ничего лучше монитора на базе VA- или IPS-матрицы и будут правы. Классические TN+Film стоят не дорого, но у них хромает на обе ноги углы обзора, реалистичность цветопередачи (частично правится калибровкой) и, особенно, черный цвет, который больше напоминает серую кашу. Но, если бы все было так просто, мы бы всегда покупали мониторы на основе VA/IPS-матриц. Но их проблема в том, что стоят обычно они очень дорого. Компания BenQ решила порадовать нас выпуском первых в мире мониторов с VA-матрицей и LED-подсветкой!

Сразу три новинки увидели свет, а именно 24-дюймовые EW2420, VW2420 и 21,5 дюймовый VW2220. Все они выполнены в киношном формате 16:9, про разрешение данных нет, но можно с уверенностью сказать, что в случае с первыми двумя оно составляет 1920x1080. Углы обзора составляют натуральные 178 /178, контрастность - честные 3.000:1 (никаких уловок с динамическим показателем). Производитель сделал акцент на качество отображения черного цвета, используя технологию ZBD (zero bright dot), которая делает его куда более натуральным и естественным. В настройках доступны режимы Game, Movie, Standard, Photo, Eco и даже sRGB.

Пара слов о дизайне: серия VW заслуживает отдельного упоминания - она получила в наследство изящный корпус от линейки V, которая в этом году получила награду 2010 iF Design Award. В свою очередь EW2420 выглядит более строго и традиционно. VW-линейка снабжена портами DVI и D-Sub, версия мониторов с приставкой «Н» получила в нагрузку HDMI 1.3 и выходом для наушников. EW2420 более наворочен и может похвастаться наличием DVI-D, пары HDMI, древним D-Sub, четырьмя портами USB, выходом на наушники и непонятно для чего приставленной акустикой (2x1,5 Вт).

BenQ обычно цены не задирает, так что есть надежда получить на выходе качественные и доступные мониторы на базе VA-матрицы!

Производительные и мощные буки

Samsung анонсирует новые ноутбуки

Samsung продолжает обновлять и пополнять линейку своих ноутбуков, на сей раз речь пойдет о RF-серии, в которую вошли модель с 15,6- и 17,3-дюймовым экраном, RF510 и RF710, соответственно. Буки оснащены современными процессорами и дискретной графикой, которая отлично подойдет для тех, кто любит не только бороздить просторы интернета, но и поиграть.

В топовых конфигурациях используется четырехъядерный процессор Intel Core i7, а под графику используется дискретное решение от NVIDIA - GeForce GT330M 1 Гбайт или GeForce GT420M 2 Гбайт. Ну а большой объем оперативной памяти (4 или 6 Гбайт) довершает общую картину. Все это делает их достойной альтернативой классическим компьютерам. В младшей версии используется экран LED HD с разрешением 1366x768, ну а в RF710 - глянцевый LED HD+ (1600x900). Соотношение сторон, уже привычные 16:9. Специально для меломанов была разработана технология Enhanced Acoustic Chamber System, которая делает звук лучше. Любители кино будут рады узнать, что есть опция выбрать модель с приводом Blu-ray. Среди беспроводных интерфейсов есть Wi-Fi, включая n-версию и Bluetooth 3.0. Для скоростной проводной передачи данных предусмотрены порты USB 3.0, также есть карт-ридер. Старшая RF710 интересна тем, что у нее есть в наличии место под второй жесткий диск, таким образом объем дисковой памяти достигает отметки 1 Тбайт.

Ноутбуки поддерживают технологию Fast Start (быстрая загрузка), она позволит в течении нескольких секунд приготовить их к работе. Расшарить мультимедиа-контент и документы с другими цифровыми устройствами будет легко благодаря AllShare и Easy File Share. Первая использует для этого стандарт DLNA, вторая - Wi-Fi соединение.

Ноутбуки серии RF уже поступили в продажу и стоят от 37 до 58 тысяч рублей в зависимости от модели и модификации.



Поработать головой

Отличный шанс выиграть диски для PlayStation 3 и Xbox 360

Новый уникальный интерактивный раздел для мужчин открылся на сайте Фруктис Стайл (www.fructisstyle.ru): все его управление осуществляется с помощью веб-камеры и движений телом. Вся навигация работает без мышки!

В числе различного занимательного контента, на сайте есть интерактивная игра RIDE 4 STYLE, в которой игрок управляет серфером только движениями головы перед веб-камерой. Причем с 1 ноября до конца декабря на сайте проводится конкурс с суперпризами – это гель для укладки «Фруктис Стайл Непобедимый» и игры для PlayStation 3 или Xbox 360! Чтобы получить возможность выиграть один из призов, надо пройти игру и пригласить своих друзей прямо из игры по e-mail побить ваш рекорд.

с 8 ноября

РЕАЛЬНЫЕ ПАЦАНЫ

КОМЕДИЙНЫЙ
СЕРИАЛ



20:30 по будням

www.tnt-online.ru



Сергей
Мельников

Правда в ушах

Тестирование наушников

Наверняка, наш дорогой читатель, ты любишь музыку. Как можно ее не любить? Только жанр выбери и люби. Но какое эстетическое удовольствие можно получить от любимых песен и мелодий, если творчество музыкантов проигрывается через кряхтящий динамик или китайские наушники? Это как смотреть «Аватар» на экране телефона. Хорошей музыке хорошие наушники! В этом тесте мы поможем тебе подобрать недорогие наушники с максимально хорошим универсальным звучанием. Выбрать будет из чего.

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

ASUS HP-100U
Audio Technica
ATH-ES55
Creative Aurvana Live!
Creative Aurvana X-Fi
Creative HQ-1900
Genius GHP-04DJ
Koss PRO3AA
Sennheiser HD 448
Sony MDR-XB300
Sony MDR-XB500
SteelSeries Siberia
Full-Size Headset

Технологии

Для начала определимся, какие виды наушников существуют. Если четко знать, что есть что, легче будет подобрать оптимальную модель. В обществе устоялись названия для трех типов наушников: вставные (внутриканальные), накладные и мониторные (полноразмерные). Если вдаваться в терминологию, то окажется, что не все вставные наушники внутриканальные, а мониторные — это название вообще для любых наушников с близкой к идеальной АЧХ, а не только для больших моделей, охватывающих уши целиком.

Вставные наушники, в свою очередь, также бывают двух видов: так называемые «таблетки» и собственно внутриканальные. Таблетки — это обычные дешевые наушники без какой-либо шумоизоляции. В ушах они сидят паршиво, доставляют дискомфорт, да и звучат на троечку. Совсем другое дело внутриканальные, эти наушники имеют силиконовые уплотнители, которые отлично фильтруют шум. В крохотном замкнутом пространстве между динамиком и барабанной перепонкой звук не искажается и не глушится посторонними шумами. Звучат внутриканальные гораздо лучше, отлично подавляют фоновый шум, но и стоят ощутимо дороже обычных «таблеток».

Накладные наушники не самые популярные. Это уже полноценные мо-

дели с оголовьем и двумя чашечками. Накладными же они называются потому, что чашечки с динамиками всей поверхностью прилегают к уху. Такие наушники недороги, звучат в целом сносно, но не обеспечивают глубокий бас и совершенно не фильтруют постоянный шум.

Третий тип — полноразмерные наушники (в народе — мониторные). Конструктивно модели этого типа схожи с накладными. Только чашечки с динамиками имеют толстые валики — амбушюры, которые облегают ухо, создавая шумоизоляцию. Полноразмерные модели, в свою очередь, делятся на два подтипа: закрытые и открытые. Имеется в виду конструкция чашечек с динамиками.

Закрытая конструкция подразумевает, что чашечки вместе с мембраной создают закрытое пространство, воздух из которого не выходит. Достоинство закрытого типа — внушительный бас и хорошая шумоизоляция. Недостатки — бас может быть чрезмерным, а уши могут уставать от неестественной «замкнутой» тишины, которая наступает в тот момент, когда в наушниках нет звука.

Открытая конструкция, напротив, означает, что в чашечках есть отверстия и мембрана имеет сообщение с внешним миром. Звук в таких наушниках немного «чище», более естественный, уши не устают.

Цена полноразмерных наушников варьируется от сотен до сотен тысяч рублей. Соответственно, звучать они могут либо паршиво, либо божественно. Это самый популярный тип наушников, и именно о них пойдет речь в данном тестировании.

Методика тестирования

В первую очередь мы оценивали внешность и удобство посадки наушников. Сколь бы хорошо они ни звучали, но если через полчаса прослушивания уши начинали потеть, а голова — болеть, тут уже никакое звучание не спасало от низкого балла. После удачной посадки наушников на наших головах, мы включали аудiotест известного музыканта и звукорежиссера Алана Парсонса, предназначенный для настройки акустики: Alan Parson's Sound Check. С его помощью можно без труда узнать настоящий частотный диапазон, чувствительность, прочувствовать объем (или его отсутствие), детальность и прочие ощущения. Для сравнения использовались Beyerdynamic DT770, являющиеся стандартом для многих радиостанций всего мира. Ну и в конце, отбросив все синтетические тесты, мы слушали через наушники разную музыку, смотрели фильмы, играли в игры. По итогам всех тестов выставлялся общий балл.

Asus HP-100U

+ ASUS в своей манере – перед нами не просто наушники, а наушники в deluxe-комплектации. Помимо них в коробке ты обнаружишь микрофон и звуковую плату-усилитель: неплохой аддон для обычных наушников, правда? Усилитель, с именем Xonar U1, подключается по USB и становится звуковой платой с аудиовыходом (аналоговым и оптическим) и входом для микрофона. Верхняя часть корпуса усилителя выполняет функцию многофункциональной кнопки-крутки, после установки способной менять громкость, переключать треки и ставить проигрывание музыки на паузу. Микрофон держится на гибкой ножке, заканчивающейся твердо стоящей на столе подставкой. Микрофон замечательно ловит голос, сразу видно, что девайс хороший. Перейдем к наушникам. В первую очередь стоит похвалить ASUS за честно указанный частотный диапазон: наушники воспроизводят частоты от 20 Гц до 20 кГц. Сидят ASUS HP-100U на голове на «четверочку» из пяти. Размер оголовья легко регулируется, а вся конструкция не внушает опасений за надежность – сломать такие наушники без специальных целенаправленных усилий едва ли получится.

■ Из-за объемного комплекта поставки цена ASUS HP-100U не соответствует звучанию. Звучат наушники, конечно, не очень плохо, но детальности и объема им явно не хватает. Что при подключении ко встроенной звуковой карте, что к Xonar U1 – звук был немного глуховат, «тонкие» инструменты глохли, терялись в пространстве. Лишь только бас у HP-100U похож на правду. Создается эффект «невысокого битрейта», будто вся музыка кодирована в MP3 с качеством не выше 160 кбит/с. В фильмах чувствуется небольшой переизбыток басов – фоновый антуражный гул, преобладающий в военных фильмах, сильно давит на уши.

3000 руб.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип: накладные закрытые
Диапазон частот: 20-25000 Гц
Импеданс: 34 Ом
Чувствительность: 103 дБ
Дополнительно: чехол
Масса: 120 г

7

ЖЕЛЕЗО. ТЕСТ

ДРУГИЕ ИГРЫ



3000 руб.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип: мониторные закрытые
Диапазон частот: 20-20000 Гц
Импеданс: н/д
Чувствительность: 117 дБ
Дополнительно: микрофон, усилитель
Масса: н/д

8

Audio Technica ATH-ES55

+ Что-то, а дизайн у наушников Audio Technica всегда изумительный. Строгий вид, элегантные черные чашечки с блестящими кольцами – внешность ATH-ES55 едва ли может кому-то не понравиться. Стоит похвалить японское качество (сборка китайская, но сам бренд Audio Technica японский) – конструкция очень надежная, механизм регулировки размера оголовья крепко держит выбранный диаметр. Само оголовье несильно обхватывает голову, наушники надежно держатся, но не сдавливают уши. А ведь именно к ушам прилегают амбушюры – следствие накладной конструкции. Судя по очень мягкому короткому (1.2 м) кабелю, в первую очередь ATH-ES55 нужно использовать совместно с плеерами.

Благодаря фирменному акценту в звучании, наушники прекрасно справляются с легкой инструментальной музыкой – джаз, не перегруженная басом классика, нью-эйдж и easy listening. Верхние частоты, при отсутствии в музыке басов, воспроизводятся очень «тонко», кажутся «кристально чистыми».

■ Окрас звучания наушников Audio Technica таков, что высокие частоты заметно преобладают над низкими – в АЧХ должен присутствовать неслабый подъем после 1 кГц. Поэтому если запись насыщена разночастотными инструментами либо сама по себе несет мощный звуковой поток, то ATH-ES55 просто не справляется, заваливая слушателя «верхами» и почти теряя нижние частоты. Помимо музыки, у ATH-ES55 есть некоторые особенности звучания в фильмах с синхронным переводом – голос переводчика слишком сильно выделяется, кажется чересчур четким.

Ну и небольшой минус накладной конструкции – амбушюры покрыты синтетикой, кожаном, а потому со временем ушные раковины начинают потеть. Да и шумоизоляция в наушниках не на высоте.

1700 руб.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип: накладные закрытые
Диапазон частот: 20-20000 Гц
Импеданс: 35 Ом
Чувствительность: 104 дБ
Дополнительно: складные
Масса: 140 г



9

Creative HQ-1900

+ Компания Creative собаку съела на аудиотехнике – начиналось все со звуковых плат, а продолжилось плеерами, наушниками и акустикой. Что приятно, во всех этих областях Creative добивалась заметных успехов. Те же HQ-1900 – очень и очень достойная модель.

Наушники по своей конструкции накладные, но амбушюры несколько больше, чем у Audio Technica ATH-ES55. Кроме того, валики покрыты не кожаном, а приятным бархатом, отчего уши чувствуют себя очень комфортно и не потеют.

Оголовье HQ-1900 легко подстраивается под голову слушателя, а при необходимости наушники складываются до весьма компактного и безопасного для переноски в сумке состояния. Длина кабеля (1.2 м) намекает на возможность комфортного использования в паре с ноутбуками или плеерами.

Но главное достоинство наушников – звучание. Оно не просто хорошее, а буквально отменное для модели за 50 долларов. Звук очень чистый, звучание равномерно по всему диапазону, объем, «чистота», все на месте. Свою основную функцию наушники выполняют просто безукоризненно: и музыка, и фильмы, и игры звучат замечательно.

■ К звучанию придираться нельзя. Но можно придираться к конструкции. Все дело в пластиковом оголовье и тонких шарнирах амбушюров. В Интернете немало жалоб на хрупкий пластик – следствием этого становится поломка наушников, чаще всего, шарниров. Если хочешь, чтобы HQ-1900 прослужили подольше, используй их максимально осторожно и так же осторожно носи их в сумке. Еще можно пожаловаться на отсутствие в комплекте удлинителя – к компьютеру, стоящему на полу или далеко на столе, подключить наушники с чуть более чем метровым кабелем будет невозможно.



2600 руб.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип: мониторные закрытые
Диапазон частот: 10-30000 Гц
Импеданс: 32 Ом
Чувствительность: 103 дБ
Дополнительно: удлинитель, переходник 3.5-6 мм, чехол
Масса: 210 г

9

Creative Aurvana Live!

+ В серию Aurvana, к которой относится данная модель наушников Creative, входят только лучшие модели компании. Aurvana Live! – промежуточный по цене вариант. В отличие от HQ-1900, эти наушники относятся к мониторному типу. Валики амбушюров теперь покрыты не бархатом, а кожзамом. Внешне конструкция Aurvana Live! кажется несколько более крепкой, хотя бы потому, что теперь наушники не складные, хотя чашечки и имеют несколько степеней свободы для более точной посадки на уши.

Из бонусов в комплекте есть удлинитель аудиокабеля (у самих Aurvana Live! шнур только на 1.2 м), переходник на 6-мм разъем и большой чехол, который по совместительству может исполнять роль протирочной тряпочки. Им можно будет протирать крайне симпатичные глянцевые чашечки наушников. Звучание у Aurvana Live! хорошее, как и у всех моделей Creative в этом тесте – звук детальный, точный, инструменты хорошо ощущаются в пространстве. Но из-за увеличившегося объема амбушюров наушники демонстрируют более глубокий бас. В начале частотного диапазона явно чувствуется подъем низких частот децибелов эдак на 5. Поэтому Aurvana Live! лучше подходит для «басовитой» музыки – вся электронная и металл с особо плотной звуковой картиной.

■ Наушники хоть и мониторные, но размер амбушюров находится на границе «влезания» ушей. Опять же стоит быть осторожней со всей конструкцией – визуально шарниры кажутся очень тонкими. И поскольку наушники не складные, переносить их в сумке стоит с особой осторожностью. Несмотря на заявленный частотный диапазон, нормально «гудеть» наушники начинают с 35 Гц. На обещанных 20 Гц не слышно практически ничего, сколь ни выкручивай громкость. Ввиду небольшого подъема на низких частотах наушники могут неверно басить в классике и джазе – несколько больше, чем нужно.

Creative Aurvana X-Fi

+ Перед нами вершина линейки Aurvana. Название наушников одновременно говорит и о высоком качестве звучания (Aurvana), и о наличии фирменных технологий улучшения звучания (X-Fi). В наушники встроены полноценный усилитель, да еще и с набором «улучшайзеров», а именно: X-Fi Crystalizer, X-Fi CMSS-3D и активное шумоподавление.

Посадкой эта модель напоминает Aurvana Live!, но уши несколько лучше помещаются в амбушюры, отчего создается лучшая шумоизоляция. Оголовье легко подстраивается, а механизм крепко держит выбранное положение. Чашечки вращаются по двум осям – при желании наушники можно сложить и переносить в сумке или прилагаемом твердом кейсе.

Это весьма большие наушники, ведь в них прячется немало электроники и батареек – отсек под пару AAA находится в левом наушнике. В правом же спрятана вся логика, туда же вынесено все управление. Наушники работают в двух режимах – с включенным и выключенным усилителем. При включенном усилителе можно задействовать активное шумоподавление и «улучшайзеры». Шумоподавление пускает в уши шум в противофазе (микрофоны находятся в обоих наушниках). Лучше всего глушатся низкие частоты, гул улицы. Громкий голос и высокочастотные шумы все же слышно. Что касается технологий X-Fi, то это на любителя. Порой они качественно меняют впечатления от звучания привычных треков, но порой и откровенно портят записи.

В остальном же наушники звучат примерно так же, как и модель Live!. Aurvana X-Fi тоже имеют выраженный подъем на низких частотах, но так же хорошо справляются с плотной звуковой картиной, и неплохо передают объем.

■ Отметим, что с включенным усилителем наушники звучат немного иначе – с выключенным шумоподавлением и X-Fi они начинают «глотать» средние частоты. Для выправления картины придется пробовать разные комбинации «улучшайзеров» и шумоподавления.



Выбор редакции

5700 руб.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип: мониторные закрытые
Диапазон частот: 20-20000 Гц
Импеданс: 450 Ом (усилитель включен), 72 Ом (усилитель выключен)
Чувствительность: 105 дБ
Дополнительно: удлинитель, переходник 3.5-6 мм, стереодаптер, чехол
Масса: 245 г

10



1100 руб.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип: мониторные закрытые
Диапазон частот: 20-20000 Гц
Импеданс: 32 Ом
Чувствительность: 100 дБ
Дополнительно: регулятор громкости, переходник 3.5-6 мм
Масса: н/д

8

Genius GHP-04DJ

+ Браться за наушники Genius нам было откровенно страшно. Сам посуди, как можно объективно оценивать тысячерублевые наушники, послушав таких зубров, как Sennheiser, Sony и Creative? Но оказалось, что все не так страшно. Даже наоборот – хорошо.

Провод у Genius GHP-04DJ изначально длинный (2.7 м), поэтому к плееру такие наушники, понятное дело, не приспособишь. Конструкция GHP-04DJ очень напоминает наушники Beyerdynamic серии DTX. Приставка DJ в названии означает, что чашечки могут поворачиваться вбок относительно оголовья, чтобы к уху можно было прислонить один наушник. Впрочем, едва ли данную модель можно расценивать как по-настоящему диджейскую.

Удивительно, но звучат GHP-04DJ очень даже неплохо. Для тысячерублевых наушников, разумеется. Тем не менее, для Genius это прорыв – из заметных огрехов слышно только переизбыток баса и неспособность справиться с большим потоком инструментов. А вот объем наушники передают очень хорошо, может быть даже лучше, чем другие участники теста.

■ На голову GHP-04DJ садятся посредственно – чашечки с трудом прилегают к голове, практически не создавая никакой шумоизоляции. Кроме того, валики слишком маленькие, поэтому наушники превращаются из мониторных в накладные. Людей с немаленькими ушами это может напрягать. Система крепления чашечек к оголовью внушает опасения – чуть больше усилий, чем обычно, и можно попрощаться с наушниками.

Koss PRO3AA

+ Когда берешь Koss PRO3AA в руки, сразу обращаешь внимание на огромное оголовье – усилие на сдавливание создают одновременно широкая пластиковая дужка и толстый резиновый обод. Плюс у такой конструкции конечно есть – наушники точно не соскользнут с головы, а товарищам без пышной шевелюры не натрут макушку. Длинный 2.4-метровый кабель говорит о том, что наушники эти нужно использовать именно с компьютером, а не с плеерами. Звучание Koss PRO3AA в целом неплохое. Но если сравнивать с другими участниками теста, более дешевыми, то окажется, что по соотношению цены/звучания PRO3AA серьезно проигрывают. В целом наушники подойдут любителям электронной музыки – баса в этой модели Koss просто завались. Также неплохо она показывает себя в легкой инструментальной музыке без ударных.

■ Минусов у Koss PRO3AA тоже хватает. Оголовье настолько тугое, что уже после получаса сидения в наушниках виски начинают болеть, а уши порядком потеют. При этом, надежность конструкции страдает – есть большая вероятность поломки в месте крепления оголовья к вилкам, на которых держатся чашечки. Что касается звучания, из-за переизбытка басов, композиции в стиле джаз и классика звучат не очень сбалансированно. Средние и верхние частоты немного гулкие, с ними наушники справляются не лучшим образом.

2400 руб.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип: мониторные закрытые
Диапазон частот: 15-20000 Гц
Импеданс: 60 Ом
Чувствительность: 100 дБ
Дополнительно: регулятор громкости
Масса: 301 г



7



2200 руб.

Лучшая покупка

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип: мониторные закрытые
Диапазон частот: 16-24000 Гц
Импеданс: 32 Ом
Чувствительность: 114 дБ
Дополнительно: удлинитель, переходник 3.5-6 мм
Масса: 196 г

Sennheiser HD 448

+ Уж кто-кто, а немцы-то знают толк в звуке. Пожалуй, Sennheiser – это самый известный и популярный производитель профессиональных наушников. Младшие модели серии HD, к которым и относится HD 448, нельзя назвать профессиональными моделями – это наушники для дома, для людей, не считающих себя аудиофилами. Настоящий звук Sennheiser обычно начинается в районе 4-5 тысяч рублей. Но и HD 448 звучат очень неплохо, особенно для своей цены. Несмотря на то, что вся конструкция наушников пластиковая, она не внушает опасений за надежность – сломать что-либо случайно не получится. Оголовье касается макушки слушателя приятной подушечкой (лысье будут довольны), а к ушам прилегают амбушюры из тонкого, нежного синтетического материала (не кожзам). Несмотря на своеобразную сеточку на чашечках, наушники имеют закрытое оформление. К уже «вшитому» в HD 448 кабелю длиной 1.4 м прилагается удлинитель на 1.6 м. Звучат наушники очень «аккуратно», без акцента, буквально «бархатно», если этот термин можно применять к наушникам за пару тысяч. Несмотря на очень мощный мидбас в электронной музыке, в других жанрах ударники совсем не долбят по ушам – барабаны в джазе звучат органично. В целом Sennheiser HD 448 по качеству звучания оказались одними из лучших во всем тесте.

■ Если к конструкции Sennheiser HD 448 придаться невозможно, то по звучанию, все-таки, можно немного пройтись. Атака мидбаса в музыке, играх и фильмах оказалась не ахти – те же взрывы совершенно не впечатляют, они тоже отдают совершенно не нужной в данном случае «бархатистостью».

Sony MDR-XB300

+ Пару лет назад Sony представила очень необычную серию наушников под индексом XB. По сути XB значит eXtra Bass – все модели серии имеют очень мощный бас. Компактные накладные XB300 не исключение.

Формально наушники MDR-XB300 стоит считать накладными, ведь вместо валиков, облегающих уши, на чашечки установлены большие мягкие подушки, целиком прилегающие к ушным раковинам. Но подушки настолько большие и мягкие, что своим прижимом наушники не доставляют слушателю ровным счетом никаких проблем. Кстати, во многом благодаря такой хитрой конструкции амбушюров на выходе можно получить такой глубокий бас.

Еще в MDR-XB300 стоит отметить забавный плоский 1.2-м кабель. Он напоминает лапшу – не знаем, какова его долговечность относительно круглой классики, но выглядит симпатично.

Басят наушники просто непередаваемо – с начала частотного диапазона и до примерно 200 Гц на АЧХ ярко выраженный подъем аж на 10 дБ. Бас именно сочный, глубокий, мягкий, а не долбящий по ушам – электронную музыку, особенно хаус и даб, слушать одно удовольствие. Впрочем, с записями, где есть только «тонкие» инструменты и никаких ударников, XB300 тоже справляются замечательно.

■ К сожалению, в комплекте не хватает удлинителя – поэтому наушники можно будет использовать только с ноутбуками и плеерами. В звучании преобладают басы, а вот верхи явно занижены. Особенность серии XB, все это выправляется эквалайзерами. В общем-то Sony позиционируют эти наушники именно для электронной музыки. Поэтому если ты больше любишь «живые» жанры, то XB300 тебе совершенно не подойдет.

1500 руб.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип: накладные
Диапазон частот: 5-22000 Гц
Импеданс: 24 Ом
Чувствительность: 100 дБ
Дополнительно: -
Масса: 120 г



7



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип:
мониторные закрытые
Диапазон частот:
4-24000 Гц
Импеданс:
40 Ом
Чувствительность:
104 дБ
Дополнительно:
-
Масса:
185 г

Sony MDR-XB500

+ Мы ожидали между XB300 и XB500 большей разницы. На деле оказалось, что XB300 это почти те же XB500. В Sony MDR-XB500 мы видим абсолютно ту же конструкцию оголовья, те же подушки (теперь наушники мониторные, а не накладные), тот же плоский кабель. Все то же самое, только раза в полтора больше. На голову наушники садятся так же хорошо, но обеспечивают куда большую шумоизоляцию, чем младшая модель.

В XB500 в полтора раза больше все – и оголовье, и чашечки, и басы. Басы просто убийственные. Поэтому электронная музыка бьет по ушам до восторга, а потом до гудения в голове. Пожалуй, наушники Sony XB-серии – самые басовитые наушники в тесте.

■ Басы басами, а середина «завалена». Высокие и средние частоты просто теряются, им не хватает громкости и детальности. Но стоит выбрать композицию без баса, как наушники сразу начинают звучать нормально (хотя небольшой провал все же чувствуется).

SteelSeries Siberia Full-Size Headset

+ Помимо наушников в комплект поставки входит микрофон с длинным кабелем, удлинитель с регулятором громкости и хитрое крепление с липучками, для установки регулятора или микрофона на корпус компьютера. Изначально микрофон крепится по принципу «петлички», то есть цепляется прищепкой за одежду. На корпусе микрофона предусмотрен тумблер включения. В сами наушники невозможно не влюбиться, ведь их кабель имеет тонкое рифление, как у поручней легендарного автобуса ЛиАЗ-677! Хотя без удлинителя Siberia можно использовать в паре с плеером, едва ли будет целесообразно ходить по улице в наушниках с открытым акустическим оформлением (а значит, вообще без какой-либо шумоизоляции). Удивительно, откуда в открытых наушниках (единственных в тесте) взялось столько баса – кажется, что его даже несколько больше, чем нужно. Весьма приятна атака мидбаса, в играх она отлично чувствуется. Что касается музыки, то в целом в звучании нет никакого дисбаланса. Наушники просто звучат на свою цену (за вычетом стоимости аксессуаров).

■ Огорчает конструкция оголовья – каждый раз наушники придется надевать сверху, подтягивая ремешок. Кроме того, оголовье слишком сильно давит на макушку.



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип:
мониторные открытые
Диапазон частот:
18-28000 Гц
Импеданс:
40 Ом
Чувствительность:
104 дБ
Дополнительно:
микрофон, удлинитель
с регулятором громкости,
крепления
Масса:
н/д

Выводы

В тесте сражались разные наушники: дешевые и дорогие, игровые и музыкальные, от зубров аудиомира и от новичков. Порой дешевые модели звучали гораздо лучше дорогих. Для музыки мы бы посоветовали выбирать между моделями Creative Aurvana Live! и Sennheiser HD 448. Впрочем, от последних наушников у нас остались более приятные впечатления, а потому мы наградили их титулом «Лучшая покупка». В свою очередь, если не обращать внимания на высокую цену, лучшими наушниками теста стали Creative Aurvana X-Fi – благодаря хорошему звучанию и встроенному шумоподавлятелю. Они-то и стали «Выбором редакции».



Сергей
Плотников

Стань охотником — сделай клик

Тестирование оптической мыши Oklick HUNTER

Представляете, какие бы манипуляторы придумали всевозможные компании, будь у компьютерщиков вместо пяти пальцев, скажем, десять? К счастью, несмотря на столь серьезный недостаток человеческих существ, некоторые производители все равно исхитряются выпустить оригинальную мышь или клавиатуру. Сегодня поговорим не просто о грызунах, а еще и о настоящих охотниках!

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип мыши:
лазерная
Интерфейс подключения:
USB
Количество клавиш:
9
Частота опроса:
1000 Гц
Разрешение оптического сенсора:
от 90 до 5040 dpi
Дополнительно:
набор грузиков для
изменения веса мыши,
боковые накладки

Мышка-норушка

На пять шаловливых пальцев геймера в конструкции HID'a Oklick присутствует аж 9 клавиш. Так, колесико мыши помимо привычной прокрутки может еще нажиматься вниз и влево/вправо. С помощью прилагаемого софта легко настроить скролл на свое усмотрение. Чуть выше колесика расположены клавиши Lift и Mode. Первая отвечает за настройку фиксации подъема мыши. Тем самым пользователь сам устанавливает необходимое расстояние между сенсором и поверхностью. Вторая клавиша оперативно переключает игровые режимы манипулятора.

С левой стороны Oklick HUNTER также расположены кнопки. Над большим пальцем имеется два «батона», по-умолчанию работающие переключателями вперед-назад в браузере. А ниже есть кнопка DPI. Думаем, расшифровывать ее назначение не надо. Аналогично чувствительность сенсора можно настроить с помощью драйвера. Дельта разрешения девайса варьируется от 90 до 5040 dpi.

Раз, два, три – елочка гори

Кстати, там же, рядом с большим пальцем, находится индикатор игрового режима и крошечные светодиоды. В зависимости от параметра dpi горит определенное число элементов. Собственно говоря, так геймер и определяет уровень чувствительности сенсора. А индикатор в зависимости от выбранного игрового режима горит разными цветами.

Как и остальные элементы подсветки. На так называемой «мордочке», в районе крепления шнура, присутствуют еще два светодиода. И на задней части один. Выглядит сия «гирлянда» просто превосходно. Особенно привлекательно Oklick HUNTER предстает перед вами в темноте.

Скрытый потенциал

Немного эстетическое удовольствие портит гляцевая поверхность мыши. После непродолжительного времени ладонь начинает потеть и корпус становится марким. Пожалуй, это единственный минус проводного гаджета.

А вот из-за удобного расположения руки на самом устройстве твоя жизнь

превращается в сказку. Так, большой палец очень удобно помещается в специальную прорезиненную полость. Отчего во время сверхэмоциональных сетевых баталий не соскальзывает с мышки.

Для безымянного пальца и мизинца на правом боку предусмотрена специальная съемная насадка. В таком случае получается, что ладонь либо целиком лежит на устройстве, либо один палец все-таки «болтается». В первом случае Oklick HUNTER становится настоящим продолжением руки. Играть таким девайсом весьма удобно.

Съемная пластиковая насадка нужна еще и для того, чтобы извлекать из мыши специальный контейнер с грузиками. В комплекте с устройством идет шесть гирек, каждая весом 4.9 грамм. В результате легко подстроить манипулятор под свои нужды. Пористая основа контейнера не позволяет грузикам болтаться, а расположение прямо в центре устройства обеспечивает оптимальный центр тяжести. Только и остается, что «зарядить» Oklick HUNTER дополнительным железом, да подготовиться к уничтожению всевозможной 3D-нечисти. **СИ**

- ✚ эффектный дизайн
эргономичность
высокое разрешение сенсора
- ✚ маркая гляцевая
поверхность

1530 руб.





Алексей Шуваев

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Операционная система: Microsoft Windows 7 Home Basic
Экран: 15,6" TFT, 1366x768
Процессор: Intel Core i3-350M, 2,26 ГГц (17x133 МГц)
ОЗУ: 3 Гбайт DDR3-1066
Видеоадаптер: NVIDIA GeForce 310M (512 Мбайт)
Жесткий диск: 300 Гбайт, IDE
Сетевые интерфейсы: Ethernet, IEEE 802.11 b/g/n
Камера: 1,3 Мпикс
Интерфейсы: VGA, HDMI, RJ-45, 2 x USB 2.0, eSATA/USB, наушники, микрофон, слот для карт памяти MMC/SD/MS/MSPro/XD, ExpressCard
Габариты: 377x250x37 мм
Вес: 2,6 кг

Генерируя идеи

Lenovo Ideapad Z560

Удивительно: большинство пользователей до сих пор любят людей больше, чем компьютеры. Но заставить реализовать те или иные задачи проще и быстрее при помощи вычислительной техники. Ну а ноутбук, который довольно легко носить с собой, претендует на роль помощника в большинстве случаев.

Гонка за новым

Относительно новые процессоры Intel Core i3-350M отлично справляются с нагрузкой Windows 7, поэтому данная ОС по праву заняла место на жестком диске. Чтобы графическая оболочка не смущала пользователя «тормозами», на подмогу придет адаптер NVIDIA GeForce 310M с 512 Мбайт памяти на борту. Вообще, уже давно сложился образ рабочего ноутбука: наличие проводного и беспроводного сетевых адаптеров, дисплей с диагональю 15,6 дюймов, не очень дорогая, но производительная дискретная видеокарта и другие радости по мелочи. По сути, именно такой рабочей машиной является Lenovo Ideapad Z560.

Бег с препятствиями

Чтобы понять, насколько комфортно работать на таком ноутбуке и будет ли он справляться с современной игровой нагрузкой, мы провели ряд тестов: синтетических и реальных. К пер-

вым относятся 3DMark06, PCMark Vantage и Super Pi. В последнем мы измеряли время вычисления миллионного знака числа «пи» после запятой. Еще два стандартных теста — это встроенные бенчмарки архиваторов WinRAR и 7-Zip. Вполне реалистичные тесты, которые демонстрируют производительность связки «процессор-память». А реалистичные они потому, что довольно часто приходится сталкиваться с архивами. Ну и напоследок мы измеряли время автономной работы при 60% подсветке и активном Wi-Fi-соединении при помощи утилиты Battery Eater Pro.

Веселые идеи

Дизайн — классический, напоминающий округлостью форм и отстоящими друг от друга клавишами MacBook Air, поэтому никаких особых претензий к внешнему виду «рабочей лошадке» не предъявляем. Глянцевый монитор неплохо отображает цвета, но заметно бликует на солнце. Раз-

деленные клавиши имеют чуть вогнутую форму, отчего работать не только удобно, но еще и приятно. Сенсорная панель смещена чуть влево относительно оси симметрии, но несколько углубленные клавиши с длинным ходом очень приятны тактильно, и нажать случайно их не получится. «Горячие клавиши» с сенсорным управлением в правом верхнем углу панели имеют подсветку. С их помощью можно быстро переключать профили энергосбережения и даже включать тихий режим, когда система охлаждения работает заметно тише. Стоит отметить, что и без того вентилятор работает негромко, а включается он довольно редко. К примеру, за время загрузки ОС и подгрузки всех драйверов и основных программ, вентилятор не включился ни разу, и в этом заслуга энергоэффективного процессора. Хотя, если будет погода подобная той, что была прошедшим летом, стоит обзавестись кондиционером: и людям и компьютерам так будет полезнее. **СИ**

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

PCMark Vantage	4543
3DMark06	3748
Super Pi	19.921 с
7-Zip	5472 MIPS
WinRAR	1441
Время автономной работы	75 минут

28000 руб.

Выводы

Удобный и стильный ноутбук занимает немного места даже с компактным зарядным устройством. Работать на нем комфортно во многом благодаря удачной клавиатуре и прохладной начинке — колени не обжигает даже спустя несколько часов работы. Ну а стандартный набор мультимедиа, включающий web-камеру, поможет провести презентацию или не заскучать в чужом городе, общаясь через сеть с интересными собеседниками. Что касается производительности, то для повседневных задач ее хватит с запасом, а вот для игр больше бы подошел адаптер GeForce 330M, а не младший собрат 310M, который установлен в этой мобильном компьютере. Поэтому ноутбук можно смело рекомендовать в первую очередь почитателям мобильного образа работы и жизни, а уж потом геймерам, и то с некоторыми оговорками.



хорошая эргономика
малый вес



слабая для игр конфигурация



Сергей Кузнецов

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор:
Intel Celeron Dual-Core
ULV SU2300 1.2 ГГц

ОЗУ:
2048 Мбайт, DDR2-800

Чипсет:
Intel GS40 + ICH9-M

Графический чип:
Intel GMA 4500MHD

Жесткий диск:
250 Гбайт, Serial ATA

Интерфейсы:
3x USB 2.0, VGA (D-Sub), вход аудио, выход аудио/наушники, Ethernet (RJ-45), ExpressCard/34, кардридер 7-в-1

Дисплей:
12.1", 1280x800, широкоформатный

Беспроводная связь:
Bluetooth 2.1 + EDR, Wi-Fi 802.11b/g/n

Веб-камера:
1.3 Мпикс

Размеры:
289x22~27.8x203 мм

Вес:
1.52 кг

Тонкое белое счастье

Обзор ноутбука ViewSonic ViewBook VNB120

Первый взгляд

Перед нами довольно необычное устройство: это не мощный ноутбук, позволяющий играть в игры и смотреть HD-видео, но и не нетбук, способный лишь на простую работу и серфинг в Интернете. На континууме между этими двумя крайними точками новый ноутбук от всемирно известной фирмы ViewSonic находится, скорее, посередине. Матовый 12-дюймовый экран, тачпад с функцией multitouch, веб-камера 1,3 Мпикс – это лишь те немногие характеристики ViewSonic ViewBook VNB120, которые делают его полноценным рабочим инструментом.

В ноутбуке предусмотрены все необходимые разъемы, среди которых три порта USB 2.0, VGA (D-Sub), 3.5-мм аудиоразъемы, порт Ethernet. Беспроводная связь осуществляется по Wi-Fi 802.11b/g/n и Bluetooth. В дополнение ко всему во ViewSonic ViewBook VNB120 встроено устройство для чтения карт памяти, а также слот ExpressCard/34.

Внешний вид ноутбука привлекает взгляд благодаря глянцевой поверхности корпуса и мягким линиям. Можно выбрать черный или белый вариант. Очень интересно выглядит встроенный динамик,

который располагается под монитором в месте крепления монитора с корпусом.

Что касается начинки ноутбука, то в нем установлены ULV-процессор Intel Celeron Dual-Core SU2300 1.2 ГГц и встроенный графический чипсет Intel GMA 4500MHD, который прекрасно подходит для работы и каких-нибудь казуальных игр. В базовой комплектации стоит 2 Гбайт оперативной памяти и 250-гигабайтный жесткий диск. Так же, как и в нетбуках, в этом устройстве нет оптического привода – в принципе, последнее время редко кто им пользуется. Кстати, наверняка многие обрадуются тому, что экран у ноутбука не глянцевый, а матовый.

Длительность работы

По заявлениям производителя, этот ноутбук способен проработать на аккумуляторе до 8 часов. Мы решили это проверить с помощью утилиты Battery Eater Pro, а также просто замерив время работы в разных режимах. Итак, ноутбук действительно может работать 8 часов, но лишь при том условии, что он будет в режиме экономии энергии, с минимальной подсветкой и с минимумом запущенных приложений. Реальные же показатели его работы – в

районе 5-6 часов при средней нагрузке, то есть при использовании офисных приложений, веб-серфинге, просмотре неподолжительного видео. При включенном модуле Wi-Fi время работы сократилось до трех часов. Такой же показатель можно получить, если проигрывать видео или играть все это время. В целом, ViewSonic ViewBook VNB120 работает дольше, чем аналогичные модели других производителей, и это не может не радовать.

Тесты

Для оценки производительности ноутбука мы воспользовались встроенной в Windows 7 системой тестов и бенчмарком 3DMark'06. Система выдала оценку 3.0 (оценивается по шкале от 1.0 до 7.9), взятую по минимальному баллу (за видеокарту). Производительность процессора – 3.8, скорость доступа к памяти (RAM) – 4.7. Наивысшая оценка была присвоена скорости работы жесткого диска – 5.7.

В 3DMark'06 мы получили 565 баллов. Это означает то, что на ноутбуке можно играть в игры, которые по требованиям выше, чем «Косынка» и «Солитер», но современные ресурсоемкие приложения не смогут работать на полной мощности, если вообще запустятся. Таким образом, это еще одно доказательство того, что ноутбук предназначен для работы и интернет-браузинга, но с возможностью запускать некоторые нетребовательные казуальные игры. **СИ**

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

3DMark'06, баллы	565
WinRAR 3.8, Кбайт/с	684
CrystalMark 2004 R2, баллы	45653
GTA IV, FPS	8-11
World of Goo, FPS	33-35
Audiosurf, FPS	27-29

+ Элегантный дизайн
Матовый экран
Долгое время работы

- Слабая видеокарта
На глянцевом корпусе остаются многочисленные отпечатки пальцев



Выводы

В целом ViewSonic ViewBook VNB120 производит хорошее впечатление. Этот элегантный компактный ноутбук подойдет абсолютно всем, особенно тем, кто в технике ценит дизайн и хорошую комплектацию. После тестов стало абсолютно ясно, что ViewSonic ViewBook VNB120 – это ноутбук для работы и дома, на котором удобно использовать офисные приложения, смотреть фильмы, серфить по Интернету и играть в некоторые простенькие игры. По ощущениям – очень быстрая машинка, которая справляется почти со всей порученной ей работой. Цена ноутбука около 18000 рублей – не сильно дороже менее производительных нетбуков. Так что у ViewSonic ViewBook VNB120 наверняка найдутся свои поклонники.



Домашний 3D-кинозал

Можете представить себя сидящим в мягком кресле и одновременно мчащимся по трассе? Или сражающимся с монстрами? Или за покерным столом в Vegas? Как это сделать? Элементарно! Нужно просто создать у себя дома настоящий кинотеатр и в игры играть только там! Но это должен быть особенный кинотеатр – 3D!

Что нужно знать о домашнем 3D кинотеатре?

Не бойтесь новинки – трехмерное изображение не требует ни особых знаний, ни особых умений. Вам потребуется: 3D-телевизор, 3D -чки и комплект домашнего 3D-кинотеатра. Samsung предлагает 13 моделей 3D-телевизоров и четыре модели 3D-ДК. Понятно, что каждый сможет найти себе комплект по вкусу.

Выбирая свою модель телевизора, обратите внимание на несколько моментов.

Во-первых, размер диагонали телевизора. Он напрямую зависит от размера комнаты. Не стоит садиться слишком далеко от экрана, чтобы на-

сладиться изображением высокой четкости: для 50-дюймового телевизора с разрешением 1080p оптимальная дистанция составляет менее 2 метров (для разрешения 720p – примерно 2.5 метра).

Во-вторых, обратите внимание на 3D-очки. Они работают совместно с телевизором, синхронизируясь с ним, поэтому стоит выбирать очки той же марки, что и телевизор. При покупке обязательно примерьте очки, убедитесь, что в них удобно и комфортно. Очки Samsung легкие и хорошо сидят на носу. Их можно даже надевать поверх обычных очков. Важно, что в линейке компании есть несколько вариантов. Можно выбрать модель, работающую от батарейки или аккумулятора. Можно подобрать очки и для малышей. При этом не стоит бояться, что в очках вы будете выглядеть забавно, компания Samsung приложила массу усилий для создания стильных аксессуаров.

Обратите внимание на тип телевизора. Samsung предлагает ЖК, LED и плазменные 3D телевизоры. Что выбрать? Вопрос почти риторический. У каждого способа передачи изображения есть свои поклонники

и противники. Мы не раз сравнивали между собой ЖК и плазмы. Но самый верный способ определить, что именно ближе вам – это увидеть. Посмотрите, сравните, мы уверены: каждый сможет решить вопрос для себя. **СИ**

Вверху:
Samsung HT-C950W

Это интересно!

Если же надоест играть и смотреть кино в 3D, всегда можно найти другое занятие. Какое? Например, пообщаться с друзьями в Facebook, посмотреть ролики на YouTube, узнать последние новости... и все это не отходя от экрана телевизора. Как? Очень просто. Достаточно нажать кнопку Internet@TV. Она откроет вход в мир глобальной сети на экране ТВ.

Совет

Обратите внимание на освещение в гостиной. Для того, чтобы игры были максимально комфортными, стоит уделить свету особое внимание. Несмотря на то что в кинотеатрах свет во время сеанса гасят полностью, в домашних условиях это будет не лучшим решением: от яркого экрана в темноте устанут глаза, да и неравномерность подсветки портит эффект. Поэтому правильным будет мягкий, отраженный свет небольшой яркости, желательно регулируемый. Само собой, никаких лампочек не должно быть видно – только рассеянный свет, исходящий из «ниоткуда».



Флагман Samsung HT-C9950W

Стильный дизайн HT-C9950W идеально подчеркнет изысканные формы 3D LED телевизоров серии 9000 и 8000. Серебристый цвет, оригинальные линии, необычная конструкция динамиков сделают этот кинотеатр не просто деталью интерьера, а его центром. Технические характеристики порадуют даже самых придирчивых специалистов.

Внизу:
Samsung HT-C9950W

Суммарная мощность всех компонентов 7.1-канальной системы домашнего кинотеатра Samsung HT-C9950W составляет 1400 Ватт, что достаточно даже для больших помещений. Не пугайтесь рычания монстров и зомби, они виртуальные!

ДОМАШНИЙ 3D КИНОЗАЛ

НИКАКАЯ ТРЕХМЕРНАЯ ИГРА НЕ ПОЗВОЛИТ ПОГРУЗИТЬСЯ В ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР ГЛУБОКО БЕЗ СООТВЕТСТВУЮЩЕЙ ЗВУКОВОЙ ПОДДЕРЖКИ. КАКОЙ ОНА БУДЕТ – ВЫБИРАЙТЕ САМИ. МОДЕЛИ SAMSUNG – НА ЛЮБОЙ ВКУС.



Для любителей мощного звука и классического дизайна HT-C6950W

Еще один комплект 7.1 с беспроводными тыловыми каналами и дополнительными колонками окружающего звучания подойдет любителям классики. Черные глянцевые колонки и стильный Blu-ray плеер привлекают внимание. Ничто не сможет обеспечить столь сильное погружение в атмосферу происходящих на экране событий, как мощное объемное звучание в сочетании с захватывающим трехмерным изображением.

Слева:
Samsung HT-C6950W

Внизу:
Samsung HT-C5900



Для небольших гостиных и совсем маленьких комнат HT-C5950 и HT-C5900

В отличие от моделей, о которых мы уже рассказали, эти две модели имеют шесть каналов объемного звука.

Модель HT-C5950 включает в себя напольные тыловые и фронтальные акустические системы, а модель HT-C5900 – полочные. Свойственный моделям Samsung 2010 года дизайн современен и, в то же самое время, выполнен в классическом стиле. В состав новых систем домашнего кинотеатра входят только высококачественные аудиокомпоненты. Они обеспечивают широкую звуковую сцену с глубокими низкими, четкими средними и яркими высокими частотами.



TRENDCLUB



Семен Кобылин

ASUS X42Jv

Неприхотливая рабочая лошадка



**Быстрее.
Умнее.**



Постоянные читатели рубрики Trend Club хорошо знакомы с ультрапортативными, имиджевыми, игровыми и мультимедийными ноутбуками. Специализированные устройства – идеальный выбор для тех, кто четко знает, зачем нужен портативный ПК. Но есть немало людей – особенно студентов – которые приобретают ноутбук первый раз в жизни.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор:	Intel® Core™ i3 – 350M 2.26 ГГц
Память:	DDR3 SDRAM до 8 Гб
Дисплей:	16:9, 14 дюймов, 1366x768 точек, LED-подсветка
Видеокарта:	Intel® GMA HD (встроенная в процессор); NVIDIA GeForce GT 335M 1 Гб (дискретная); поддержка технологии NVIDIA Optimus
Жесткий диск:	320 Гб SATA
Сменные накопители:	SD, MMC
Интерфейсы:	3x USB 2.0, Gigabit LAN, D-Sub, HDMI, аналоговый аудиовыход/аудиовход
Беспроводные интерфейсы:	Wi-Fi IEEE 802.11b/g/n, Bluetooth 2.1 EDR
Встроенная камера:	0,3 МП
Питание:	120/220 В; литий-ионный аккумулятор 4400 мАч
Операционная система:	Microsoft Windows 7 Home Basic x64
Размеры:	349x238x36 мм
Вес:	2,2 кг

Такие люди еще толком не знают, придется ли в будущем часто ездить в командировки или же безвылазно работать дома с тяжелыми графическими файлами. Для начала устройство нужно для учебы и (что скрывать) немножко для игр – а там как получится. Бюджет, естественно, тоже ограничен. В этом случае идеальный выбор – уни-

версальное устройство, вроде ASUS X42Jv. Посудите сами. ASUS X42Jv снабжен процессором Intel® Core™ i3-350M с частотой 2.26 ГГц. Благодаря технологии Intel® Hyper-Threading, этот двухъядерный процессор может обрабатывать до 4 потоков данных одновременно, что позволяет эффективно работать с многопоточными приложениями, в том числе и с требовательным графическим софтом.



TRENDCLUB

Диагональ в 14 дюймов – достаточно много, чтобы более-менее комфортно отстреливать монстров и бродить по Интернету. Но размеры и особенно вес (2.2 килограмма) позволяют бросить ноутбук в сумку и взять с собой куда угодно – хоть на лекцию, хоть на вечеринку. Вместе с друзьями можно даже посмотреть на нем фильмы в HD-разрешении. Родное разрешение матрицы – 1366x768, а качественная светодиодная подсветка делает изображение ярким и насыщенным.

ПРАЗДНИК НА НОСУ

Допустим, у вас лично все это и так есть, но ASUS X42Jv уж точно побеждает в категории «подарок младшей сестре-студентке на Новый год». В этом случае особенно к месту технология Palm Proof, которая определяет, пальцами или ладонью (т.е. осмысленно или случайно) пользователь коснулся тачпада. Это позволяет исключить жалобы в духе «я что-то нажала – и все пропало!», особенно когда речь идет о работе над важной курсовой в университетской библиотеке. Серьезно – очень важная штука.

ПЛАМЕННЫЙ МОТОР

Ноутбук легко справляется со всеми типичными задачами – от выкладывания фотографий в блог до монтажа любительского фильма «как я провел лето». Памяти устанавливается до 8 Гб, причем при наличии 4 Гб и более вы получаете предустановленную 64-битную версию Windows 7 Home Basic. За вывод графики отвечают два адаптера: встроенный Intel® GMA HD и NVIDIA GeForce GT 335M с 1 Гб памяти – мощное решение, не только способное обеспечить плавный вывод уже упоминавшегося HD-видео, но и позволяющее по-человечески запускать современные игры. С помощью технологии NVIDIA Optimus ноутбук может переключаться между ними, используя мощную графику тогда, когда она необходима, а экономичную встроенную – во время обычной работы. Система комплектуется жестким диском на 320 Гб – достаточно объемным по меркам ноутбука. Впрочем, если все игры и сохранения лежат на Steam и Battle.net, надоевшие приложения можно легко стирать, не боясь потерять накопленные достижения.

ВСЕГДА НА СВЯЗИ

Разумеется, к ASUS X42Jv можно подключать все гаджеты, которые могут понадобиться студенту. Кард-ридер поддерживает популярные форматы карт памяти, DVD-привод умеет писать двухслойные диски. Web-камера пригодится тем, кто общается по Skype с друзьями из других городов. Трех разъемов USB хватит и на мышку, и на фотоаппарат, и на что еще в голову взбредет. Наконец, ноутбук можно подключить как к монитору (разъем D-Sub), так и к HD-телевизору (через HDMI) – уж последний-то у вас точно есть дома. По Wi-Fi ноутбук можно подключить к домашнему роутеру или

Подробнее о ноутбуках ASUS серии N и других гаджетах вы можете узнать в новом дискуссионном сообществе на trendclub.ru. Trend Club – дискуссионный клуб для тех, кто интересуется прогрессом и задумывается о будущем. Участники Trend Club обсуждают технические новинки, информационные технологии, футурологию и другие темы завтрашнего дня. Trend Club поддерживается компаниями Intel и ASUS и проводит регулярные конкурсы с ценными призами.

университетской сети, а если таковой нет – использовать традиционный LAN-кабель.

Ну и под конец – самая интересная характеристика. За полноценный ноутбук с дискретной графической картой, современным процессором и хорошим экраном – всего-то около 26 тыс. рублей. Предложение – выгоднее некуда! **СИ**

НОУТБУК ЛЕГКО СПРАВЛЯЕТСЯ СО ВСЕМИ ТИПИЧНЫМИ ЗАДАЧАМИ.

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран.

Корпорация Intel, ведущий мировой производитель инновационных полупроводниковых компонентов, разрабатывает технологии, продукцию и инициативы, направленные на постоянное повышение качества жизни людей и совершенствование методов их работы. Дополнительную информацию о корпорации Intel можно найти на web-сервере компании Intel <http://www.intel.ru>, а также на сайте <http://blogs.intel.com>. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт www.intel.ru/rating.

Визу: Ноутбук приятно выглядит, хорошо на ощупь, а плотно расположенные клавиши защищают себя от попадания крошек от бутербродов.



Ведущие рубрики: Александр Щербаков
Святослав Торик

РЕТРОАКТИВЕ



Святослав Торик



Вверху: На первом вылете такое случается со всеми: с радостным гиканьем рванул к летающей тарелке, дернул на себя дверь... и чего теперь делать будешь?

Внизу: Особый геймплейный мини-режим «атака на тарелочку». Все возможности заключаются в определении типа НЛО и в расстоянии, на котором истребителю следует его атаковать: от безопасного, то полного огневого контакта.



Вверху: На базе чужих все эти причудливые объекты имеют свое назначение. Более того, в одной из поздних модификаций есть возможность играть за пришельцев и, следовательно, понять, для чего нужны шестиугольные клетки, для чего грибы и для чего красные контейнеры.

Внизу: Очень уж много кнопок справа: в последующих версиях и клонах их количество заметно сократили.



Вверху: Версия для PS One оказалась на удивление приличным портом с музыкой в формате Audio CD и поддержкой PlayStation Mouse.



» X-COM: UFO Defense

Есть контакт

ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
1994
Жанр:
strategy.turn-based.sci-fi
Издатель:
MicroProse Software
Разработчик:
MicroProse Software
Платформа:
PC, Amiga, PlayStation

Британец Джулиан Голлоп изобрел не просто отдельно взятую тактическую стратегию X-Com, покорившую весь мир; он создал целый жанр, самым ярким представителем которого стала эта игра. Более того: другим геймдизайнерам эта тема почему-то никак не дается. А вот сам Голлоп что двадцать лет назад, что сейчас, следует единожды выбранному пути – и успешно.

В добрый путь

Для Джулиана игровая индустрия началась в 1982 году, когда он, обучаясь в школе, помогал друзьям из основанной ими компании Red Shift создавать игры для домашних компьютеров BBC

Micro. Причем не просто игры – основатели Red Shift были ярыми поклонниками настольных ролевых и боевых систем, и они задалась целью воссоздать в компьютерном коде именно стратегические хиты. Сомневаюсь, впрочем, что кто-нибудь сейчас вспомнит Time Lords (1982) или Islandia (1983), но вот последней игрой, вышедшей под маркой компании, стала походовая Rebelstar Raiders (1984) – очень далекий, но заметный по тамошним меркам предок X-Com. Правда, там игрок сражался не с инопланетянами, а с другим игроком на различных картах, используя ограниченное по безопасу огнестрельное оружие и неограниченное – ближнего боя. После этого судьбоносного для Голлопа релиза инвесторы решили, что они

спонсируют что-то не то, и отказались от дальнейшей поддержки разработчиков.

Сложно быть поклонником боевых настолок и не стремиться к знакомству с их создателями. Джулиан отправился к создателям своих любимых игр, в компанию Games Workshop, которая с большой осторожностью относилась к виртуальным развлечениям: они являлись прямым конкурентом ее продукции, с толстенными, зато вполне реальными руководствами и хрупкими миниатюрами. У основателей GW Стива Джексона и Яна Ливингстона уже был опыт продюсирования компьютерной игры по лицензии, но не было своей внутренней команды. Голлопу удалось убедить их, что начинается новая эра и негоже отставать от конкурентов (SSI, например, уже вполне

реально подгрела под себя жанр стратегий). Так бывшая Red Shift стала костяком отдела компьютерных игр Games Workshop. Впрочем, в этом составе Голлопу удалось выпустить лишь одну игру – Chaos (1985). Это была очередная походовая игра, но про колдунов, которые каждый ход зачитывали заклинания, вызывая монстров, возводя стены или просто шибая друг друга молниями. Дальняя родственница Heroes of Might & Magic стала настоящей игрой для вечеринок у счастливых обладателей домашних компьютеров – она позволяла играть в режиме hot seat на одном «Спектруме» аж восьмерым участникам!

После выхода Chaos Джулиан решил, что пора двигаться дальше. Учеба в Школе Экономики при Лондонском университете давала ему не так много времени на хобби, поэтому опытному программисту пришлось обратиться к другой столичной компании по разработке игр, Mirrorsoft. Для нее он переписал свой старый хит Rebelstar Raiders, назвав его просто Rebelstar (1986). В новой версии появился компьютерный оппонент, против которого можно было сыграть на время; у персонажей объявились такие характеристики, как боевой дух, выносливость и носимый вес; оружие можно было бросать и подбирать, выстрелы поделились на «прицельный» и «навскидку»; появились препятствия на местности и знаменитое «прерывающее действие». Это та самая фишка, когда персонаж вдруг прерывает ход противника, вышедшего на линию огня, и выпускал свой смертоносный сюрприз вне очереди. Правда, в Rebelstar эта система была еще в зачаточном состоянии: назначить выстрел по недостижимой пока что цели следовало до передачи хода противнику. Журналисты тех лет высоко оценили труды Джулиана: многочисленные возможности персонажей, разнообразная тактика и чуть ли не самообучающийся AI сделали из Rebelstar безусловный хит. Два года спустя вышло продолжение Rebelstar II (1988), в котором – ура! – появились пришельцы. Но этим чужеземцам, явно созданным по мотивам кинофильма Aliens, было еще далеко до сектоидов и флоатеров.

Отучившись в Лондоне, Голлоп вернулся в родной городок Харлоу, что в соседнем графстве Эссекс. Там, с помощью двух своих братьев Питера и Ника, он основал компанию Target Games, в рамках которой планировал и впредь заниматься разработкой компьютерных стратегий. Под этой вывеской он выпустил игру, небезосновательно называемую «предтечей X-Com» (да-да, еще одна) – Laser Squad (1989). Она состояла чуть более чем полностью из механики Rebelstar, однако со своей даже не изюминкой – целым пакетом изящных сухофруктов: улучшенная VGA-графика, поддержка джойстиков, еще больше характеристик у солдат, возможность экипировать бойцов перед заданием, «туман войны», разрывное оружие, стратегическая карта уровня – и, как следствие из всего вышеперечисленного, еще больше вариаций для тактическо-

го маневрирования. Следующий год Джулиан посвятил еще одному римейку – Lords of Chaos (1990). Это была серьезно переработанная версия Chaos: у колдунов появились характеристики, включая распределяемые очки умений, новые заклинания и алхимические комбинации, а основой игры стали сражения с компьютерным оппонентом и несколько уровней с различными целями. Впрочем, мультиплеерный режим никто не отменял – только на этот раз битва шла не между восемью игроками, а всего лишь между четырьмя. Рецензенты называли игру не иначе как «Chaos встречает Laser Squad» и повсеместно восторгались старым-новым концептом. Сразу после выхода Lords of Chaos Джулиан переименовал компанию в Mythos Games.

Тем временем Laser Squad стремительно набирал очки: портированная на несколько платформ, тактическая стратегия о пяти миссиях продана очень хорошим тиражом, получила высокие оценки в прессе, и дело полным ходом шло к сиквелу. Однако издавать продолжение самостоятельно было бы затруднительно: опыт LS показал, что одновременно разрабатывать дополнительные карты и рассылать диски с игрой заказчикам слишком сложно. Братьям Голлоп пришлось готовить демку для показа большим издателям, способным взвалить на себя все тяготы рекламы, распространения и подсчета прибылей. В демке была продемонстрирована дуэль двух игроков, причем движок, написанный Ником, использовал изометрию, позволяющую создавать псевдотрехмерные объекты различной высоты, а также большие многоэкранные карты. В 1991-м, обойдя пару достаточно известных компаний с дискеткой, помеченной Laser Squad 2, они остановились на предложении MicroProse. Британским представителям империи Сида Мейера понравилась задумка – жанр стратегий был одним из ведущих для этого издателя – но по результатам обсуждений с другими геймдизайнерами, они порекомендовали расширить игру, включив в нее глобальный стратегический режим. Как утверждает Джулиан, это было необходимо для выхода на один уровень



с Sid Meier's Civilization, которая к тому моменту стала флагманским продуктом MicroProse.

Голлопам ничего не оставалось, кроме как согласиться на это предложение. Они пересмотрели свой концепт и вернулись с новыми идеями: игра будет проходить на Земле, а игрок должен возглавить организацию (менеджмент в глобальном режиме), сражающуюся с пришельцами (сражения в походном режиме). Менеджеры дали добро, хотя впоследствии не раз просили подробнее объяснить цели и задачи игры. Игровым дизайном занялся Джулиан, прикупивший специальную литературу и на некоторое время заливший у телевизора. Программистом движка по-прежнему числился Ник. Вся графика производилась двумя художниками в стенах местного отделения MicroProse. Разработка стала особенно напряжен-

Вверху: Капуста не жалко – лишь бы мирные жители не погибли, за это штрафы начисляют.



Слева: Практически все аппараты пришельцев сделаны из особой пришельческой пластмассы: она толком не горит, зато тлеть способна часами.

ной ближе к концу, когда на руках у Голлопов было лишь слабое подобие финального продукта, а сроки уже всюду поджигали. Игра несколько раз была на грани закрытия, в какой-то момент даже пришлось отказаться от некоторых игровых особенностей (планировалась, например, организация «Людей в черном»). И вот, после переезда братьев в офис издателя и двух месяцев бессонных дней и ночей, в марте 1994-го игра X-Com: UFO Defense наконец-то поступила в продажу.

Главный по тарелочкам

Игра произвела на меня огромное впечатление. Когда у меня появился свой собственный компьютер, уже настроенный и забитый пиратскими игрушками (а других в 95-м было не сыскать), в папке c:\games обнаружилась и русифицированная X-Com. Понадобилось два или даже три подхода, чтобы понять, что именно от меня требуется после выбора строчки «Новая игра». Отсутствие руководства с лихвой компенсировалось избытком любопытства, так что вскоре я уже заказывал новые лаборатории (знание — сила!), продавал трупы сектоидов, ковал плазменные ружья и засылал бойцов на очередной Terror Site. Прошло, правда, очень много времени, прежде чем я догадался использовать изъятые у пришельцев оглушающие бомбы, чтобы захватывать aliens в плен. А ведь без этого в какой-то момент дерево технологий заканчивается, и что делать дальше — решительно непонятно.

Собственно, это дерево технологий как раз и было результатом намека на соперничество с Sid Meier's Civilization. Оно было не таким огромным, но в меру вестивым, хотя изучать абсолютно все дисциплины для достижения финальной цели было не обязательно. Куда боль-

шую трудность представлял захват лидеров патрулей и командиров тайных баз пришельцев. Мало того что нужно было оглушать каждого встречного — по одежке ведь не определишь, рядовой перед тобой или высший офицер — нужно было еще и таскать их тела с собой, чтобы те вдруг не очнулись и не начали стрелять Икс-команде в спины. Помню, приходилось даже разгружать бойцов, чтобы забивать им инвентарь обморочными сектоидами и эзерилами.

Развитие собственной базы и необходимость в наличии других (не поставишь базу в Африке — негры спонсирование урежут!) выливалось в специализацию: на одной базе половину квадратов занимала лаборатория, в которой просто-таки кипела мозговая активность; на другой рабочие собирали новые летательные аппараты из захваченных у пришельцев материалов; третья обладала парком истребителей, готовых вылететь в любую точку земного

Aliens in my pocket

В 2003 году волгоградская команда SMK Software (в составе из двух человек) взялась перенести первый X-Com на платформу Windows Mobile. Делала она это без каких-либо договоренностей с правообладателями, использовала графику оригинальной игры в хвост и гриву, зато работа позиционировалась как абсолютно бесплатная, чисто руку набить. Финальная версия 1.26 вышла в 2007-м (поддерживаются WM 2003 и выше; экраны от QVGA до SVGA), и хочу сообщить, что несмотря на пиратский душок, Pocket UFO по своему качеству превосходит многие коммерческие продукты. Очень удобно организован интерфейс, вычищены глюки оригинала и даже ничего не вырезано! Эх, имел я отношение к Take Two...

Еще была UFO: Legasy — своеобразная версия X-Com для платформы Palm OS. Но поскольку нынче ни «Палма», ни самой игры не сыскать, добавить ничего не могу.

Второй виденный мною проект по известным мотивам написан для платформы J2ME (то есть, запускается на любом мобильном телефоне). Он называется UFO: Afterlight и, как несложно догадаться, пользуется той же сюжетной линией, что и одноименный «старший брат». Правда, из-за ограниченных возможностей платформы от игры осталась лишь сильно урезанная тактическая составляющая. Каждую миссию игрок путешествует в реальном времени по небольшой карте региона, сталкивается с роботами и ретикулами, переходит в походный режим, убивает всех, идет дальше. Из-за малого выбора действий «походка» напоминает скорее Fire Emblem (убитый в бою персонаж не возрождается, например), чем X-Com. Но так даже лучше, тем более что сохраняться на уровне или в бою нельзя. Это серьезный удар по любителям играть на мобильнике в метро — на вдумчивое прохождение последних кампаний может потребоваться довольно много времени. Но это единственный ее минус, на самом деле.

На J2ME также вышла UFO: Aftershock, разработанная чешской компанией Redboss. Мне не удалось в нее поиграть (мобильник оказался староват), но судя по описаниям, она больше похожа на оригинал: в этой игре есть и стратегический режим с менеджментом базы, и тактический с сочетанием походного и реалтаймового режимов. Скриншоты, опять же, симпатичные.



UFO: Alien Invasion

у этой игры есть только одна хорошая, зато главная черта: она бесплатна. Вообще, фанатских поделок на удивление много (я штук десять насчитал), но поскольку они все бесплатны, пришлось выбирать из всех зол скопом. Но это не помешало игре быть отрицательной почти во всем.

Во-первых, в графике. Первая версия UFO: AI вышла в 2004-м (а первая полноценная версия появилась лишь пару лет назад), когда от движка id Tech 2 уже изрядно пованивало. Стоит ли говорить про наше время? Даже я, уж на что привык к любым разрешениям, частенько воротил нос от качества моделей, например. К тому же при «альт-табе» пропадает курсор мыши — это просто нонсенс какой-то.

Во-вторых, в геймплее. Простая, испытанная миллионами игроков механика тащит за собой несколько серьезных

просчетов, результатом которых стали общая несбалансированность проекта и пара вполне конкретных дыр (например, ответный огонь, стопроцентно убивающий в определенных ситуациях).

Несмотря на все просчеты, авторы не опускают руки. Они до сих пор работают над новыми версиями UFO: Alien Invasion и, возможно, когда-нибудь исправят все. Еще лет эдак через пять-семь, ага.

Впрочем, есть и другие бесплатные проекты. В те, которые уже выш-

ли, играть еще сложнее, а из тех, что только готовятся к публичному релизу, я отмечу UFO: Cydonia's Fall (в первую очередь потому, что разработчики выбрали набирающий популярность движок Unity). Если у вас по какой-то причине обнаружилась оригинальная версия X-Com, то вы можете «навесить» на нее один из многочисленных модов — в этом случае рекомендую UFO: The Two Sides (там можно играть за пришельцев, и есть мультиплеер!).



ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
2004
Жанр:
strategy, turn-based.
sci-fi
Издатель:
Не объявлен
Разработчик:
ufoai.sf.org
Платформа:
PC

ТЕКСТ

Святослав Торик

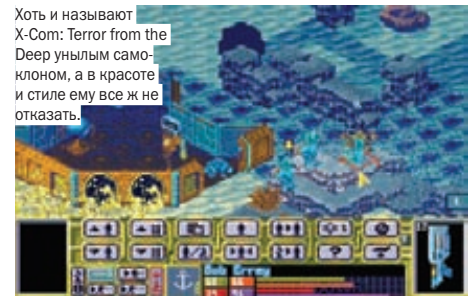
шара. На все это нужны были деньги – но если не лениться и всегда посещать места твердой посадки летающих тарелочек, то награбленного хватало на все. Правительства с удовольствием скупали все, что прибыло к нам с других планет. К тому же постоянно нужно было поддерживать репутацию неутомимого борца с чужезвездными гостями, а значит, сбивать НЛО во всех уголках земного шара. Иначе – хорошо, когда кирдык финансированию, а если пришельцы проберутся в правительство отдельно взятого конгломерата? Обычно в этом случае игра и заканчивалась.

Знаменитый «Голлоповский» боевой режим для меня, поклонника походовых игр, оказался несколько замороченным – в интерфейсе обнаружилось слишком много кнопок, которые я практически не использовал. Зато с каким удовольствием я охотился на пришельцев, разведывая местность целыми группами, запуская в арьергард танк (поначалу простенький, а впоследствии вполне себе плазменный), не стесняясь расходовать ценные стан-бомбы, и практически всегда резервируя очки действия на «прерывалку». Уж больно крутой AI получился у Ника Голлопа.

А какие здесь красоты! Всего два художника, зато сколько разнообразия: пустыни и горы, провинциальные фермы и городские кварталы, причудливые корабли и постройки пришельцев и строгая архитектура базы X-Com (когда пришельцы совершали нападение на базу игрока, в качестве уровня загружался реальный план застройки). Свою долю вносила мощная система освещения тайлов, из-за которой я частенько притормаживал отправку десантного борта – пусть сначала солнышко осветит место посадки, а то в ночных операциях я как-то не силен.

Справа: Подражание оказалось весьма выгодной чертой человечества. Ну и что, что это летающая тарелка? Это ведь НАША летающая тарелка!

Внизу: Плазматанк, самая крутая летающая броня у солдат и захват корабля класса баттлшип: примерно так будут выглядеть миссии в конце игры.



Хоть и называют X-Com: Terror from the Deep унылым самоклоном, а в красоте и стиле ему все же не отказать.

Разрушения! Я точно не знаю, но почти уверен, что X-Com: UFO Defense была среди первых игр с таким огромным количеством разрушаемых объектов. При наличии боезапаса можно было сровнять с землей хоть весь уровень (хотя кирпичные здания вроде не брались даже базуккой). Динамики, признаться, было маловато – у каждого объекта насчитывалось всего два состояния: целостное и уничтоженное, никаких переходных кадров и собственных анимаций взрывов. Но лично мне этого хватает до сих пор: ну посудите сами, кому нужны эти анимации? Главное, что дверь либо есть (и к ней надо подойти и открыть ее), либо нету (и тогда я вижу снейкмена в глубине коридора).

Очаровательная была игра.

Первая трилогия

Но не без багов. На русском коллективном бессознательном Луркморе приводится описание порядка двадцати игровых ошибок и недоработок вроде того, что под эффект задымления тайла отводилось ограниченное количество памяти; если наделать дыма в одном месте, то в другом этот эффект исчезал. Это было полезно в том плане, что в плотном дыму (в случае внезапно упавших и все еще горевших НЛО) можно было не заметить пришельца на расстоянии вытянутой руки; отсутствие визуальных помех позволяло быстрее и надежнее расправиться с негуманными гуманоидами. В России игру вообще очень хорошо приняли – один программист в меру быстро перевел и выпустил в свободное плавание русифицированную версию X-Com; другой портировал проект на «Спектрум», откуда так стремился сбежать Джулиан Голлоп. На отечественных фо-

румах и сейчас не утихают обсуждения тактик и отдельных моментов игры.

В целом же по всему миру продажи X-Com: UFO Defense (в Европе игра вышла как UFO: Enemy Unknown) насчитывают 600000 копий одной только версии для MS-DOS (а позже были еще и Windows-версия, и для Amiga, и для PS One). Это оказалось настолько много, что новые менеджеры MicroProse решили выжать из нового франчайза максимум. Для начала они лицензировали исходный код братьев Голлоп и собрали внутреннюю команду – она занялась разработкой сиквела X-Com: Terror from the Deep. Затем заключили контракт с Mythic Games на создание X-Com: Apocalypse, третьей части с абсолютно новой концепцией как сюжетной, так и боевой.

Вторая часть про сражения с пришельцами, на этот раз прибывшими из океанских глубин, вышла уже через год. Если Джулиан Голлоп черпал информацию из псевдодокументальных книг уфологов, то Стивен Госс (дизайнер X-Com 2) был явным поклонником Говарда Лавкрафта – многочисленные отсылки к произведениям мастера ужасиков есть непосредственно в игре. На этот раз в игре было меньше багов, если не считать одного предельно критичного: если проводить научные изыскания в определенном порядке (точнее, выбиваясь из заданного разработчиками порядка), то в какой-то момент список потенциальных исследований будет пуст даже при наличии неизученных артефактов или пришельцев. Насколько я помню, именно по этой причине мне так ни разу и не удалось пройти X-Com: Terror from the Deep. А сейчас уже лень.

Что касается третьей части, то ей повезло меньше всего. Разработка из-за



чрезвычайной сложности программирования и большого набора фишек сильно затянулась, поэтому MicroProse, испытывавшая финансовые трудности, выпустила полусырую игру. X-Com: Apocalypse, сменившую пять продюсеров за три года разработки, и сегодня можно назвать камнем преткновения для фанатов серии. В третьей части появилась комбинированная боевая система: можно было играть как в привычном походовом режиме, так и в реальном времени, просто переключая нужный ползунок. При игре в реалтайме в зависимости от удачи и экипировки персонажей получалась либо веселая командная аркада а-ля Total Mayhem или Gender Wars, либо окошко «Загрузить игру» после встречи с первым же пришельцем. Дальше будет лично: унылая графика, баги вроде нарушенной линии обзора (ох, сколько я намучился, отлавливая хедкрабов по офисным этажам), возмутительный рост сложности (Джулиан утверждал, что в X-Com 3 искусственный интеллект самообучается) и довольно странные отношения с фракциями, которые заменяют здесь правительства Земли. Это не говоря уже о многочисленных вещах, которые традиционно пришлось выкинуть перед релизом.

Но в дальнейшем сравнивать стало не с чем. Братья Голлоп продали права на X-Com компании MicroProse и ушли на вольные хлеба, где Джулиан в очередной раз пересобрал собственную идею: на этот раз «пострадала» Lords of Chaos, преобразованная в Magic and Mayhem (1998). Получилась довольно странная стратегия в реальном времени про колдуна и его небольшую, но внушительную армию. Впоследствии издатель Virgin Interactive Entertainment, владею-

Секретное чтиво

Роман Владимира Васильева «UFO: Враг неизвестен» обладает удивительным свойством: он написан сухим и бедным языком, но оторваться от чтения невозможно. Дело в том, что эту книгу украинский фантаст писал по мотивам собственного происхождения UFO: Enemy Unknown (европейское название первой игры), причем не стеснялся использовать различные детали и наименования, включая, собственно, команду X-Com. В результате чтение этого фанфика превращается в сплошную идентификацию знакомых деталей и сравнение собственных и авторских действий в различных ситуациях. Потому и увлекает.

Была, впрочем, и официальная повесть по игре, которая так и называлась: X-Com – UFO Defense. Ее автор, Диана Дуэйн, подвизалась на различных работах по чужим вселенным (в ее активе есть романы по Star Trek и приключениям Человека-паука), так что такое задание не стало для нее чем-то особенным. Книга получилась незатейливой, но бодрой и даже местами смешной.

И чтобы закрыть тему книжных пришельцев, не могу упомянуть о довольно странном сходстве некоторых деталей с повестью Роберта Хайнлайна «Кукловоды» (The Puppet Masters): тут вам и корабль «Мститель», и родина пришельцев в Солнечной системе (спутник Сатурна Титан вместо Марса), и секретная команда по борьбе с инопланетным вторжением. Еще одна деталь: фильм по этой книге вышел в том же году, что и X-Com. Однако Джулиан Голлоп ни разу не упоминает The Puppet Masters в качестве источника своего вдохновения, хотя с удовольствием ссылается на британский телесериал UFO и публикации известного уфолога Тимоти Гуда.



щий этой торговой маркой, заказал подконтрольной студии очень неплохой сиквел Magic & Mayhem 2: Art of Magic, мне в свое время понравилось.

Опознанные невзлетающие объекты

MicroProse попыталась эксплуатировать приобретение – компания анонсировала аж пять игр в совершенно разных жанрах, из которых свет увидели лишь три: симулятор космического истребителя с налетом менеджмента X-Com: Interceptor (1998), мультиплеерную электроннопочтовую стратегию X-Com: Em@il Games (1999) и довольно мрачный шутер от третьего лица X-Com: Enforcer (2001). Подававший надежды на возрождение истинного тактического лица серии командный экшн X-Com:

Alliance погиб нерожденным, равно как и его собрат – стратегия в реальном времени X-Com: Genesis.

Джулиан, видя муки и страдания родного детища в застенках бывшего партнера, решил взяться за старое:

Внизу: Лавкрафт, говорите? Картинка называется «За три минуты до финальных титров».



UFO Extraterrestrials: Золотое издание



ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
2010
Жанр:
strategy, turn-based,
sci-fi
Издатель:
Новый Диск
Разработчик:
Chaos Concept
Платформа:
PC

ТЕКСТ

Святослав Торик

Разработка этой игры началась аж в 2002-м году. И уже тогда чешские игроделы (нет, не ALTAR Interactive) знали, чего они хотят: возвращение к истокам. Походовая (и только походовая!) система боя, более или менее привычное дерево технологий, отношения со спонсорами не выходят за рамки ежемесячного финансирования – в общем, все в духе X-Com: Earth Defense. Первая версия игры вы-

шла в 2007, снискала свою могучую кучку поклонников и даже породила среди них узкую прослойку программистов и художников, задававшихся целью улучшить проект собственными силами.

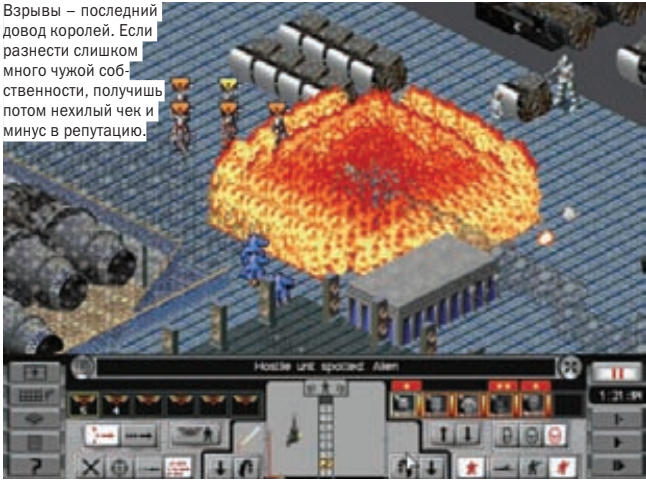
Не обошлось и без существенных изменений: в версии UFO ET дело происходит не на Земле (что в целом ничего не меняет, глобус он и у Альфы Центавра глобус), ученые и рабочие нанимаются автоматически при постройке новых зданий для них, солдаты не умирают (но

попадают в госпиталь на месяц), а еще там с самого начала дают убер-танк, который напрочь рушит баланс.

Это и другие особенности «римейка» решили исправить упомянутые модостроители: с сайта ufogr.com можно скачать волшебный GF-Mod, превращающий игру в более или менее аналог той самой X-Com (а еще он графику немного улучшает!). Сама же игра все еще продается как минимум на сайте «Нового Диска».



Взрывы — последний довод королей. Если разнести слишком много чужой собственности, получишь потом нехилый чек и минус в репутацию.



Dreamland Chronicles: Freedom Ridge была задумана им как реинкарнация X-Com со всеми причитающимися деталями плюс набирающее силу 3D. Согласно сюжетной задумке, люди практически проиграли войну пришельцам, но все же нашли силы дать последний и решительный бой, для чего собирали выживших по всей планете, параллельно исследуя технологии незваных гостей и отстраивая базы сопротивления. Однако уже через полгода новый владелец VIE отказался продолжать финансирование в связи с неудовлетворительным состоянием игрового движка, и передал все наработки по игре чешской ALTAR Interactive. Проект, получивший название UFO: Freedom Ridge, превратился в то, что мы сегодня знаем как UFO: Aftermath (2003). Это была неплохая игра, которая в боевом плане больше напоминала какой-нибудь Baldur's Gate: действие протекает в реальном времени, но можно нажать паузу

и раздать приказы. О стратегическом режиме первенца ALTAR в приличном обществе траурно молчат. Впоследствии чехи создали продолжение UFO: Aftershock (2005), в котором люди, так потерпевшие Землю, решили ее отовоевать. Вот эта игра была чуть больше похожа на X-Com: вернулись фракции и микроменеджмент базы. Трилогию заключила UFO: Afterlight (2007), в которой сбежавшие от чужеземной угрозы люди проснулись аж на Марсе. А вскоре рядом с ними обнаружили и пришельцы... Помнится, дольше двух миссий я в эту часть играть не смог (в отличие от мобильной версии — см. врезку).

А что же Галлоп? Распустив Mythos Games и оставшись практически наедине со своим братом, Джулиан решил вернуться к корням. И снова римейк! На этот раз обширной вивисекции подверглась Laser Squad. Новый проект был ориентирован на оперативное

Вверху: Помесь человеческой графики и откровенного пиксель-арта не принесла X-Com: Aftershock ничего хорошего. На этой картинке пять боевых аппаратов команды X-Com уничтожают расплывшихся алиенов. Глаза сломалось!

срубание денег, так что Laser Squad Nemesis (2002) помимо денег за коробку со скучным синглплеерным наполнением просила еще и ежемесячную абонентскую плату за онлайн-мультплеер; в режиме hot-seat, впрочем, играть можно было бесплатно. Судя по всему, игра действительно получилась на славу: Голлоп обратился к механике одновременных ходов (это когда обе стороны в первую фазу назначают действия, а во вторую смотрят на результат, воспроизводимый одновременно для всех) и не прогадал. Судя по активности на форуме, люди до сих пор готовы платить — впрочем, в июле этого года Джулиан объявил о том, что хочет перевести LSN на бесплатные рельсы, а управление сайтом и форумом отдать добровольцам. Его можно понять: вот уже четыре года он работает в болгарском отделении Ubisoft над неким неанонсированным проектом (хотя все уже знают, что это будет похожая тактическая стратегия про Tom Clancy's Ghost Recon для Nintendo DS), и на маленький свечной заводик времени не остается совершенно.

Впрочем, еще до того как изобретатель сектоидов переехал на родину своей жены-болгарки, он успел поработать — вы устанете смеяться — очередной римейк своего раннего творчества. Rebelstar: Tactical Command (2005) для Game Boy Advance был похож скорее на многочисленные TRPG вроде Advance Wars — но Джулиан и не отрицал, что ему нравится и AW, и Fire Emblem, и даже Final Fantasy Tactics. Игра получила высокие оценки за «случайную» визуальную схожесть с X-Com и отличную боевую систему.

Сейчас, с высоты прошедших лет, любопытно смотреть, как британский геймдизайнер (уже звучит как диагноз) целенаправленно топчется на месте, тщательно полируя некогда изобретенный им концепт. Rebelstar Raiders и Rebelstar: Tactical Command разделяют два десятка лет и все, что к этому сроку прилагается, но у них есть мощный общий стержень. И большой позор и стыд, что нынешние владельцы марки X-Com предпочитают надоедающий жанр винтажных шутеров этому стержню в целом и наследию Джулиана Голлопа в частности. **СИ**



Релизы

Во что играть в декабре

2 ноября

007 Blood Stone (Windows, PS3, Xbox 360, DS)



5 ноября

Apache: Air Assault (PS3, Xbox 360)

Def Jam Rapstar (PS3, Xbox 360, Wii)



Fist of the North Star: Ken's Rage (PS3, Xbox 360)



GoldenEye 007 (Wii, DS)



Pokemon Ranger: Guardian Signs (DS)



9 ноября

Call of Duty: Black Ops (Windows, PS3, Xbox 360, Wii, DS)



10 ноября

Kinect Joyride (Xbox 360)



Kinect Sports (Xbox 360),

Kinectimals (Xbox 360),

Your Shape: Fitness Evolved (Xbox 360)



Donkey Kong Country Returns (Wii)



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

Аватарка под названием игры означает: именно этот редактор «СИ» ждет игру с нетерпением. Чем больше аватарок – тем выше рейтинг ожидаемости!

Sonic Colours (Wii, DS)



Splatterhouse (PS3, Xbox 360)



12 ноября

Cooking Mama World: Hobbies and Fun (DS)
LittleBigPlanet 2 (PS3)



Raving Rabbids: Travel in Time (Wii)



Sonic Colours (Wii, DS)



16 ноября

Assassin's Creed: Brotherhood (Windows, PS3, Xbox 360)



Create (Windows, PS3, Xbox 360, Wii)
EA Sports Active 2 (PS3, Xbox 360, Wii)



Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1 (Windows, PS3, Xbox 360, Wii, DS, PSP)
Need for Speed: Hot Pursuit (Windows, PS3, Xbox 360, Wii)



19 ноября

Alpha and Omega (DS)



26 ноября

Majin and the Forsaken Kingdom (PS3, Xbox 360)



Michael Jackson: The Experience (PS3, Xbox 360, Wii, DS)
Saw II: Flesh & Blood (PS3, Xbox 360)



3 декабря

Donkey Kong Country Returns (Wii)



Super Mario All-Stars (Wii)



В ПЕРСПЕКТИВЕ

25 марта 2011 года

Crysis 2 (PC, PS3, Xbox 360)



15 сентября 2011 года

Rage (PC, PS3, Xbox 360)



7 декабря

World of Warcraft: Cataclysm (Windows, Mac)



10 декабря

Duke Nukem: Critical Mass (DS)



Golden Sun: Dark Dawn (DS)



12 декабря

Emergency 2012 (Windows)
Haunted (Windows)

17 декабря

Splatterhouse (PS3, Xbox 360)





Артём Шорохов

Resident Evil 5

Возвращение в обитель зла

«Золотое издание» включает весь скачиваемый контент оригинала: оба сюжетных дополнения (1), Reunion-версию режима Mercenaries со старыми знакомыми героями (2), никому не нужный VS-режим и такие милые дополнительные костюмы Криса и Шевы (3), что только ради них стоит вновь взяться за прокачанный до отказа магнум. Для PS3 – отдельный бонус: поддержка Move. Зачем? Сами решайте, зайчем.



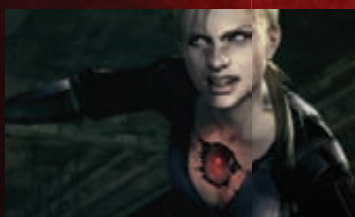
Д

руг поставил перед фактом: «Купил RE5 Gold, вечером играем в неё». На душе кольнуло – хоть RE5 и пройдена однажды, послевокусие осталось неважное: не того я ждал, что получил. С другой стороны, со-ор наше всё. Соглашаюсь. И вдруг заново открываю для себя игру. Да, другая. Да, шутер. Да, управление. Но сегодня всё это уже получается воспринять без смешков и негатива – не бороться с течением, но поддаться ему. И ведь этот новый Resident Evil, оказывается, весьма недурён. А главное – во всём поощряет повторные прохождения, ненавязчиво предлагая множество микро-целей, которые не дают бросить игру, пока в ней ещё остались какие-то интересные штуки. Вот не нужны мне лук и стрелы для Шевы, а как откроешь наряд дикарки, так сразу и купишь. Ачивку опять же заработать дадут. Запрятанные там и тут медали собирали без Интернета, как встарь – по тетрадным записям. Разыскивали секреты, радовались мелочам. Перемысливали косточки внезапно подурневшей Джилл... В RE5, оказывается, выходит развлекаться, играть размеренно, «вкусно». Нужно только поймать волну и не растрачиваться на желчь.

Через день-другой вдруг потянулись ностальгирующие френды: «А возьмите с собой?» А возьмём. Но, чур, не ныть! **СИ**



Эх, Джилл! Ах, Джилл... Красота и душа Resident Evil, кто же тебя так? На будущее без страха надеешься ты в финальной заставке, но мы-то знаем: нет с таким лицом у тебя никакого будущего – или редизайн или забвение. И почему, почему, родная, ты так похожа на Нину Уильямс? Ты была собой, а кем ты стала?



ЗАСЕКИТЕ время

- * Сколько Вы потратите на дорогу до магазина и обратно
- * Сколько Вам придется ждать консультации менеджера в магазине
- * Сколько Вам придется стоять в очереди

Сколько вы успеете сделать, пока покупка **сама едет к Вам!**

Играй
просто!

GamePost



Black & White 2
(Retail Box)

350 p.



Dungeon Siege II
(Retail Box)

400 p.



Thief: Deadly
Shadows
(DVD-Box)

1 000 p.

* Моментальные
консультации
по телефону

* Возможность
доставки в день
заказа



Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы

ЗАНУДНЫЙ FAQ



? Привет, «Страна!» У меня вопрос насчёт Heavy Rain Move edition. В нашем магазине это издание стоит намного дешевле (примерно на 700 рублей) обычного диска, и я с радостью купил бы именно его, но ведь наверняка есть подвох. Скажите, поддерживает ли Move ed. обычные геймпады, Sixaxis или Dual Shock 3? Не хотелось бы попасть впросак, ведь ручку со светящимся шариком я пока покупать не планирую...

Проверили специально для вас: всё в порядке, игра перед запуском обязательно спрашивает, хотите ли вы использовать PS Move или предпочитаете обычный контроллер. В общем, можно покупать смело и не переплачивать. Тем более что Move edition, помимо, собственно, апдейта управления, содержит ещё и подборку новых бонусов (не слишком, впрочем, на наш взгляд, интересных), а также весь ранее выпущенный скачиваемый контент: DLC-эпизод «Таксидермист» (увы, от выпуска следующих глав разработчики отказались) и несколько диалогов тем для главного меню консоли. А вот чего это издание не содержит, так это локализации: нет на диске ни русской озвучки, ни даже субтитров. Так что вы абсолютно правы: подвох всё-таки есть.

? Скажите, какие будут еще (кроме God of War) HD-компиляции для PS3?

В настоящий момент до конца ясно только с двумя HD-компиляциями: одна называется ICO and Shadow of the Colossus Collection, вторая – The Sly Trilogy. О прочих пока лишь ходят слухи – официально они не подтверждены. Самый достоверный вариант – Mortal

Kombat Kollection, которая якобы представит в обновлённом виде первую – спрайтовую – трилогию. И напоследок сообщим, что без всяких компиляций статуса будущих HD-римейков удостоились культовые Beyond Good & Evil и Oddworld: Stranger's Wrath. Их можно будет скачать из PSN уже в будущем году.

? Что такое DeathSpank: Thongs of Virtue? Я читал рецензию в сентябрьской «СИ», но это, кажется, была какая-то другая игра?

На самом деле Thong of Virtue это... сиквел. И пусть вас не смущает, что вторая часть появилась в продаже всего-то через каких-то два месяца после первой – сами разработчики во главе с Ронам Гилбертом настаивают на том, чтобы считать «Труселя добродетели» именно сиквелом. Он же рассказал, что изначально обе игры разрабатывались как «одна, но большая» (это объясняет без пяти минут одновременный релиз), однако в какой-то момент было принято решение продать её «по кускам». Если вы читали наш сентябрьский обзор, можете смело «примерить» его на продолжение: суть DeathSpank не поменялась ни на йоту, все изменения коснулись лишь стилистики: сиквел демонстрирует «подвиги будущего», то есть более-менее современного нам мира, со всеми его автоматами, базаками и танками, а заодно вводит в сюжет пришельцев и бластеры. По уверению Рона Гилберта, Thong of Virtue – своего рода вторая и третья главы общей истории, начатой в первой части. Считать подобный финт разработчиков наглешим подвохом или неожиданным приятным сюрпризом – решайте сами. На наш взгляд, две игры лучше, чем одна – при условии, если игры эти вам нравятся.

Вопросы, которые вас волнуют. Задавайте! Письмами – на strana@gameland.ru. Твитами – на [@stranaigr](https://twitter.com/stranaigr). SMS'ками – на **8-926-878-24-59**. Отвечаем с удовольствием!





Видел в магазине какие-то книжки с Мастером Чифом на обложке. Скажите, это опять наши кустарные умельцы публикацией фанфиков зарабатывают или в России наконец издали официальные новеллизации? Прочёл аннотации, но так толком и не понял – неясно даже, какая из них первая, какая вторая... Не могли бы вы внести ясность, что из Halo-литературы издано в России и в мире? В частности, интересуют комиксы.

Спешим обрадовать: все три первые книги от издательства «Азбука-Классика» (www.azbooka.ru) – самые что ни на есть настоящие. Причём новеллизация из них всего одна – «Поток» от Уильяма Дитца, пересказывающий события Halo: Combat Evolved. Две оставшиеся (от Эрика Ниланда) – предыстория и послесловие соответственно. Полный список Halo-литературы ниже, пользуйтесь.

- **«Падение Предела» (The Fall of Reach)**, 2001, предыстория
- **«Поток» (The Flood)**, 2003, новеллизация первой игры
- **«Первый удар» (First Strike)**, 2003, события между Halo: Combat Evolved и Halo 2



К сожалению, русские версии первой трилогии, выпущенные в России в прошлом году, переводились по текстам оригиналов 2001-2003 гг. Тем временем, в нынешнем году специально к запуску игры Halo: Reach Эрик Ниланд и Уильям Дитц дополнили некоторые главы своих старых книг для придания взаимосвязанным с новой игрой сюжетам большей стройности. Вся серия по этому случаю получила новые обложки и была переиздана в новом, на этот раз заметно более богатом виде.

Оставшиеся книги по мотивам Halo в России изданы не были и доступны пока лишь тем отечественным геймерам, кто владеет английским языком и кредитной картой.

- **Ghosts of Onyx**, 2006, не переведена
- **Contact Harvest**, 2007, не переведена
- **The Cole Protocol**, 2008, не переведена



Отдельно держатся **Halo: Evolutions** (2009) – сборник из шестнадцати историй от разных авторов (включая Эрика Ниланда и Карен Трэвисс) и **Halo Encyclopedia** (2009), массивный (352 стр. 3 см. в толщину) гляцевый путеводитель по вселенной Halo.

Nota bene!

Компания-разработчик Bungie заявила, что все шесть романов включены в канон.



А вот комиксы от Marvel канонизации не удостоены, что, впрочем, ничуть не делает их менее интересными. Перечисляем.

• Halo Graphic Novel

(2006) – сборник из четырех историй разных авторов, 128 стр



• Halo: Uprising

(4 выпуска: октябрь 2007 – апрель 2009) – события между Halo 2 и Halo 3



• Helljumper

(5 выпусков: июль – ноябрь 2009) – события, предшествующие Halo: Combat Evolved, рассказ о боях ODST



• Blood Line /Spartan Black

(5 выпусков: декабрь 2009 – апрель 2010) – события, предшествующие битве за Reach в 2552 году



• Halo: Fall of Reach

(12 выпусков: с сентября 2010, выпуск продолжается) – комикс-адаптация первого романа Эрика Ниланда «Падение Предела»



Для самых преданных фанатов Halo-вселенной отметим также комикс **Halo Wars: Genesis** (2009), которым комплектовалось ограниченное издание стратегии Halo Wars, а также бесплатный flash-анимированный веб-комикс **Halo 3: The Cradle of Life** (2007), который был частью вирусной промо-кампании Halo 3.

В настоящий момент планируется к выпуску книга **Halo: Cryptum** от Грега Бера – первая из будущей трилогии **The Forerunner Saga**, которая расскажет о событиях, произошедших за 100 тыс. лет до начала войны людей и ковенантов. Книга уже написана и поступит в продажу 4 января будущего года. Также известно о договоренности Карен Трэвисс (поклонники Gears of War знают её как автора книг по мотивам вселенной и сценариста третьей игры) и Bungie о нескольких продолжениях Ghost of Onyx, которые прольют свет на события, имевшие место после завершения истории Halo 3.



Dr. Halsey personal journal

Пожалуй, лучший бонус, какой только возможно было сделать в коллекционном издании Halo: Reach, – аутентичный дневник доктора Кэтрин Халси, раскрывающий немало занятых подробностей. Неоценимый вклад в мифологию Halo (между прочим, соавтором этой псевдодокументальной книжки выступил сам Эрик Ниланд) и настоящий прорыв бонус-контента на «территорию реального мира».



БУДЬ ХИТРЫМ!

Сэкономь 700 руб. на годовой подписке!

Супержурнал «Страна Игр» и видеожурнал Level Up!

ГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 2300 руб. (ВКЛЮЧАЯ ДОСТАВКУ)

ВСЕГО 190 РУБЛЕЙ ЗА НОМЕР
ЧТО НА 25% ДЕШЕВЛЕ

ЧЕМ РЕКОМЕНДУЕМАЯ РОЗНИЧНАЯ ЦЕНА (250 РУБЛЕЙ ЗА НОМЕР)



И ЭТО ЕЩЕ НЕ ВСЕ!

ПОЛУЧИ В ПОДАРОК ОДИН
ЖУРНАЛ ДРУГОЙ ТЕМАТИКИ!

ОФОРМИВ ГОДОВУЮ ПОДПИСКУ В РЕДАКЦИИ, ТЫ МОЖЕШЬ БЕСПЛАТНО ПОЛУЧИТЬ ОДИН СВЕЖИЙ
НОМЕР ЛЮБОГО ЖУРНАЛА, ИЗДАВАЕМОГО КОМПАНИЕЙ «ГЕЙМ ЛЭНД»:

ЯНВАРСКИЙ НОМЕР – ПОДПИСАВШИСЬ ДО 30 НОЯБРЯ,
ФЕВРАЛЬСКИЙ НОМЕР – ПОДПИСАВШИСЬ ДО 31 ДЕКАБРЯ,
МАРТОВСКИЙ НОМЕР – ПОДПИСАВШИСЬ ДО 31 ЯНВАРЯ.

**ПЕРВЫЕ 6 ПОДПИСЧИКОВ ПОЛУЧАТ НАБОР ИЗ 2-Х
ШАМПУНЕЙ HS ОСНОВНОЙ УХОД №1 + HS АЛОЭ ВЕРА**



ВПИШИ В КУПОН НАЗВАНИЕ
ВЫБРАННОГО ЖУРНАЛА,
ЧТОБЫ ЗАКАЗАТЬ
ПОДАРОЧНЫЙ НОМЕР.



PC Игры
+ 2 DVD



Тюнинг
Автомобилей



Форсаж



Total Football
+ DVD



Total DVD
+ DVD



Свой бизнес



DVDxpert



Железо
+ DVD



Smoke



Хулиган
+ DVD



Хакер
+ DVD



Mountain Bike



Digital Photo
+ DVD



Фотомастерская
+ DVD



Т3



Вышиваю крестиком



Onboard



Ski Pass

СПЕЦПРЕДЛОЖЕНИЕ!

ПРИ ПОДПИСКЕ НА КОМПЛЕКТ ЖУРНАЛОВ

**СТРАНА
ИГР**

+ 1
двухдисковый
DVD

и

PC ИГРЫ

+ 2
двухдисковых
DVD

– ОДИН НОМЕР ВСЕГО ЗА 165 РУБЛЕЙ (НА 33% ДЕШЕВЛЕ, ЧЕМ В РОЗНИЦУ)
– ПЛЮС БЕСПЛАТНАЯ ПОДПИСКА НА ЛЮБОЙ ЖУРНАЛ НА 1 МЕСЯЦ

ЗА 6 МЕСЯЦЕВ – 2178 руб. (12 НОМЕРОВ)

ЗА 12 МЕСЯЦЕВ – 3960 руб. (24 НОМЕРА)



Это легко!

Внимание!

1. Разборчиво заполни подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта <http://shop.glc.ru>.
2. Оплати подписку через любой банк.
3. Вышли в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
 - по электронной почте subscribe@glc.ru;
 - по факсу 8 (495) 780-88-24;
 - по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если ты производишь оплату в ноябре, то журнал будешь получать с января.

Для жителей Москвы (в пределах МКАД) доставка может осуществляться бесплатно с курьером «из рук в руки» в течение трех рабочих дней с момента выхода номера на адрес офиса или на домашний адрес.

Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

Еще один удобный способ оплаты подписки на твоё любимое издание – в любом из 72 000 платежных терминалов QIWI (КИВИ) по всей России.

Подписка на 6 месяцев с доставкой стоит 1300 рублей (без подарочного журнала).

Подписка на 6 месяцев без доставки с получением журнала самостоятельно в Москве в точке прогаж R-kiosk рядом с метро Белорусская, ул. Грузинский вал, д. 27-31 – всего 666 рублей.

Получить журнал можно будет у продавца с предъявлением паспорта на имя оформившего подписку в течение недели, начиная со следующего дня после дня выхода журнала.

ЗВОНИ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ 8(495)780-88-29 (для москвичей) и 8(800)200-3-999 (для жителей других регионов России, абонентов сетей МТС, Билайн и Мегафон). Твои вопросы, замечания и/или предложения по подписке на журнал просим присылать на адрес info@glc.ru или прояснять на сайте www.glc.ru в разделе «Подписка».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ
НА ЖУРНАЛ « _____ »

- ☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев

начиная с _____ 201 г.

- ☐ Доставлять журнал по почте
на домашний адрес
☐ Самостоятельное получение

Доставлять журнал курьером:

- ☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

Прошу выслать бесплатный номер журнала _____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (_____) _____ код _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

* в свободном поле укажи название фирмы
и другую необходимую информацию
** в свободном поле укажи другую необходимую информацию
и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле _____

Извещение

Кассир _____

Квитанция

Кассир _____

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ОАО «Нордеа Банк», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990

КПП 770401001

Платательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа _____

Сумма _____

Оплата журнала « _____ »

с _____ 201 г.

Ф.И.О. _____

Подпись платателя _____

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ОАО «Нордеа Банк», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990

КПП 770401001

Платательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа _____

Сумма _____

Оплата журнала « _____ »

с _____ 201 г.

Ф.И.О. _____

Подпись платателя _____

Содержание DVD

Видеожурнал Level UP. Игры без правил



Need for Speed: Hot Pursuit

Американские копы зарабатывают настолько хорошо, что приобретение суперкара стоимостью несколько миллионов долларов для них теперь не проблема. Догнать и уничтожить нарушителя – теперь настолько веселое занятие, что хочется от всей души поблагодарить разработчика за очередное продолжение легендарной гоночной серии. Делятся своими впечатлениями о новой Need for Speed: Hot Pursuit Юрий Левандовский, Евгений Закиров и Игорь Сонин.



Medal of Honor

Наша точка зрения на пафосный экшн, посвященный боевым действиям в Афганистане. Принес ли он «много радости» нашим постоянным экспертам – смотрите в очередном эмоциональном обзоре Жени и Юры.



Castlevania: Lords of Shadows

«Перезагрузка» популярного сериала также попала в прицел наших неутомимых критиков. Представляем нашим зрителям игру в нашей постоянной рубрике «Точка зрения».



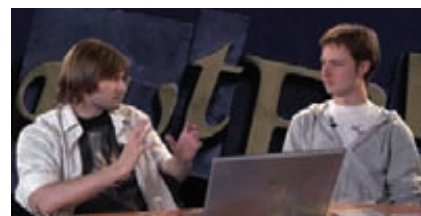
Анимия

Нежная кавальная программа для тех, кто дружен с японской анимацией. Еще больше свежих анонсов, еще больше радости и тепла проецирует на вас редакция видеожурнала Level UP.



Гонки Левандовского

Помимо нового Need for Speed мир получил еще три интересных гоночных симулятора, о которых не прочь рассказать вам Юрий Левандовский в нашем специально приготовленном материале.



ХУНТА

Самая добрая и высокоморальная передача как всегда с вами, дорогие зрители. На этот раз среди отборных игровых помощников хорошо пахнет симулятор экскаваторщика и очередной польский шутер.

MAN TV

ИДРИС ЭЛЬБА

ПРЕМЬЕРА НА MAN TV В НОЯБРЕ

ЛЮТЕР

5.6 МИЛЛИОНОВ ЗРИТЕЛЕЙ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ



реклама

ИЩИТЕ **MAN TV** В СВОЕЙ КАБЕЛЬНОЙ СЕТИ

Ребекка Чемберс

Resident Evil

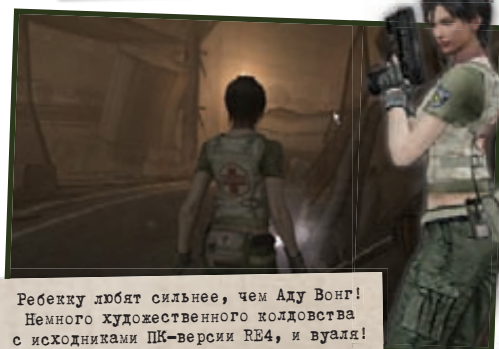
Ребекка Чемберс – неочевидная любовь. Как-то так уж принято считать, что Джилл Валентайн – ясно солнышко Resident Evil. Однако стоит слегка ковырнуть любого настоящего фаната, как истина выбирается наружу: вооруженные до зубов бой-бабы, пачками укладывающие зомби, не вызывают столько тёплых чувств, сколько «истинный персонаж хоррора», случайно встреченная в злобешнем особняке напуганная героиня восемнадцати лет, едва поступившая на службу в S.T.A.R.S. и сразу угодившая в безнадёжную передергугу. Первая игра цикла в каком-то смысле заставляла выбирать между Ребеккой и Джилл, мощнейшим оружием и полной страха пробежкой беззащитной девчонки-медика по кишасим монстрами коридорам. Хрупкая Ребекка – персонаж, которого хочется охранять, убедить несмотря ни на что. При этом она отнюдь не беспомощна и всегда готова, в свою очередь, прийти на помощь. Создавая приквел, в котором Бекки отведена главная роль, Сарсом сумела сохранить все эти черты, попутно обогатив характер героини новыми чертами и подарив поклонникам, пожалуй, самого трогательного персонажа саги. **СИ**

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

...героев первой игры создавали в соответствии с внешностью актёров, занятых на съёмках «киношных» заставок. Исполнительница роли Ребекки записана в титрах как «Линда», а на озвучке поработали Рэйко Такаги (японская Biohazard) и Линн Хэррис (американская Resident Evil). Линн хорошо известна геймерам Запада голосами Чунь Ли, Сары Брайант, Нины Уильямс и Софии Александер, а Рэйко, помимо многочисленных работ в аниме, озвучивала Кассандру Александер в японских версиях Soul Calibur. В дальнейшем – что не игра, то новый голос. Причём, если Хоуп Леви (RE Remake) и Рива Ди Паола (RE Zero) – актрисы кино и телевидения, то Стефани Шэ (RE: Umbrella Chronicles и RE5) – актриса дубляжа, специализирующаяся на видеоиграх.



Ребекка невероятно популярна в фэндоме, однако мерчендайза буквально хот наплакал: одну единственную PVC-статуэтку (номер шесть в серии Biohazard figure collection) не сыскать сегодня днём с огнём.



Ребекку любят сильнее, чем Аду Вонг! Немного художественного колдовства с исходниками ПК-версии RE4, и вуаля!



Дополнительные костюмы Ребекки (в отличие от Джилл) как-то не прижились – трогательный образ беззащитной медички вчистую выигрывает у нарочито сексуальных нарядов.

К сожалению, Umbrella Chronicles – всего лишь рельсовый шутер. Но вы не подумайте, мы любим Umbrella Chronicles!



В RE Zero только Ребекка умеет смешивать травы для получения более эффективных лекарств. Неспособность Билли к этому фокусу родила немало фанатских насмешек, картинок и коротких комиксов. It's not a rocket science!



Ребекка неспроста так похожа на Аюми Хамасаки: певица представляла Resident Evil Zero в Японии и послужила новым (вслед за «Линдой») прототипом образа героини.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

...по мотивам Resident Evil официально было опубликовано целых семь книг одна другой толще, все – за авторством Стефани Данелл Пери (её перу принадлежат также новеллизации вселенных «Чужие», «Зена – Королева воинов» и даже «Звёздный путь»), и некоторые из них даже переведены коллективными силами русских фанатов. В том числе – «Бухта Калибан» (Caliban Cove, 1998), рассказывающая о том, как сложилась дальнейшая судьба Ребекки Чемберс, единственного выжившего члена команды «Браво».

Появление нашей любимцы в Resident Evil 5 было, конечно, лишь делом времени.



Стать орком 80-го уровня — это тоже карьерный рост



Карта мужского рода

- Специальные мероприятия
- Скидки на товары для геймеров, цифровую технику и не только...

www.mancard.ru

MAXIM
МУЖСКОЙ ЖУРНАЛ С ИМЕНЕМ



Альфа-Банк

(game)land



HUNTER WINS!

ОХОТИМСЯ ЗА:

- ЛАЗЕРНЫЙ ДАТЧИК AVAGO (ЧАСТОТА ОБРАБОТКИ 12000 КАДРОВ В СЕКУНДУ).
- ПЕРЕКЛЮЧАЕМОЕ РАЗРЕШЕНИЕ: 90/360/810/1800/3600/5040 DPI.
- 4-Х ПОЗИЦИОННОЕ КОЛЕСО ПРОКРУТКИ В ВЕРТИКАЛЬНОМ И ГОРИЗОНТАЛЬНОМ НАПРАВЛЕНИЯХ.
- 9 ПРОГРАММИРУЕМЫХ КНОПОК
- 7 ПЕРЕКЛЮЧАЕМЫХ ИГРОВЫХ РЕЖИМОВ ДЛЯ ЗАПУСКА СЦЕНАРИЕВ-СКРИПТОВ, СОЗДАННЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ.
- РЕГУЛИРОВАНИЕ ВЕСА МАНИПУЛЯТОРА С ПОМОЩЬЮ НАБОРА ГРУЗОВ.
- ЭРГОНОМИЧНАЯ ФОРМА ДЛЯ УДОБНОЙ РАБОТЫ.
- СЪЕМНЫЕ БОКОВЫЕ НАКЛАДКИ РАЗЛИЧНОГО ПРОФИЛЯ.
- КЕРАМИЧЕСКИЕ НОЖКИ ДЛЯ ЛЕГКОГО СКОЛЬЖЕНИЯ.
- ИГРОВАЯ УТИЛИТА В КОМПЛЕКТЕ ДЛЯ ЗАПИСИ МАКРОСОВ.
- ПОДКЛЮЧЕНИЕ ЧЕРЕЗ USB-ПОРТ.



СТРАНА
ИГР

Q ENTERTAINMENT

N3 II

NINETY-NINE NIGHTS

FABLE III



СТРАНА
ИГР

Microsoft
game studios

